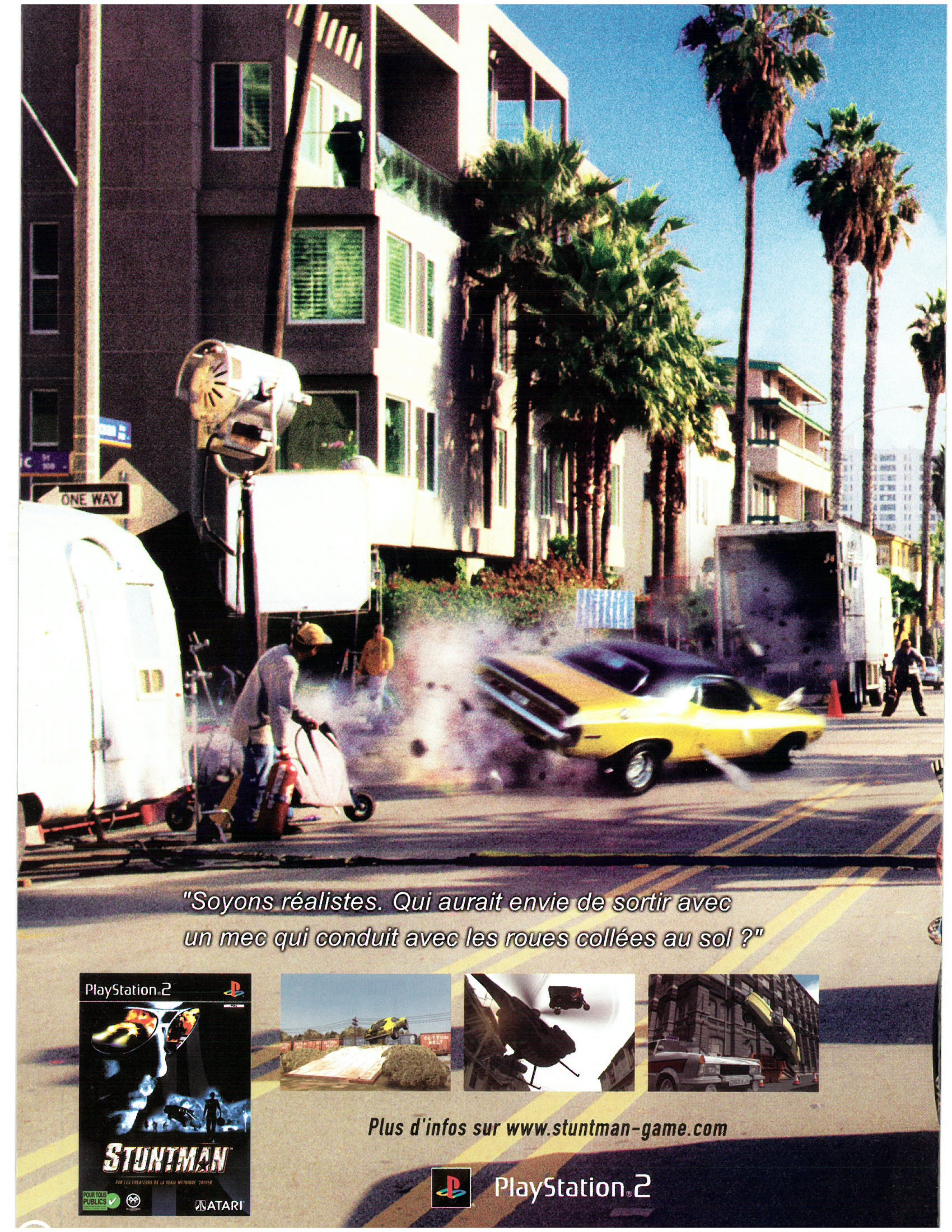
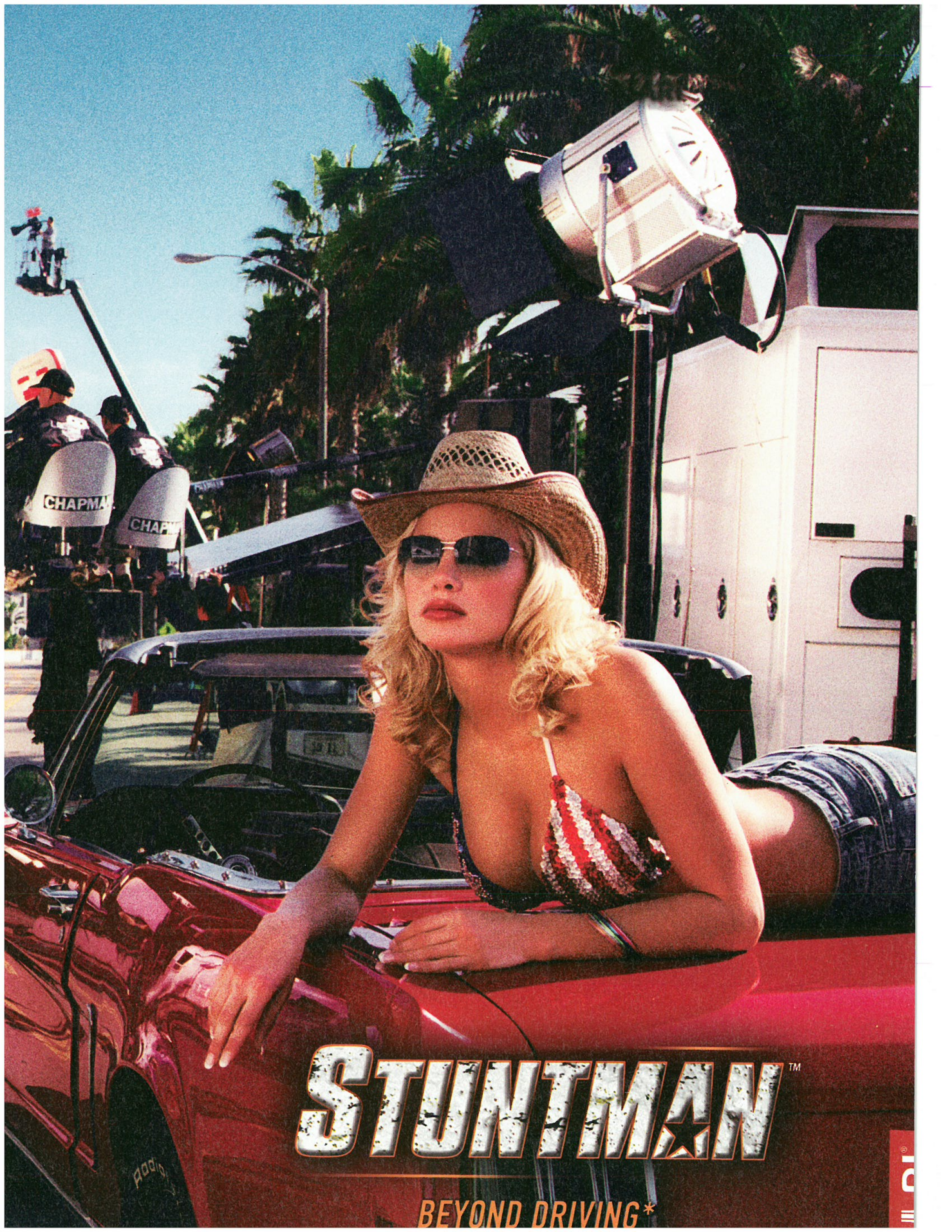
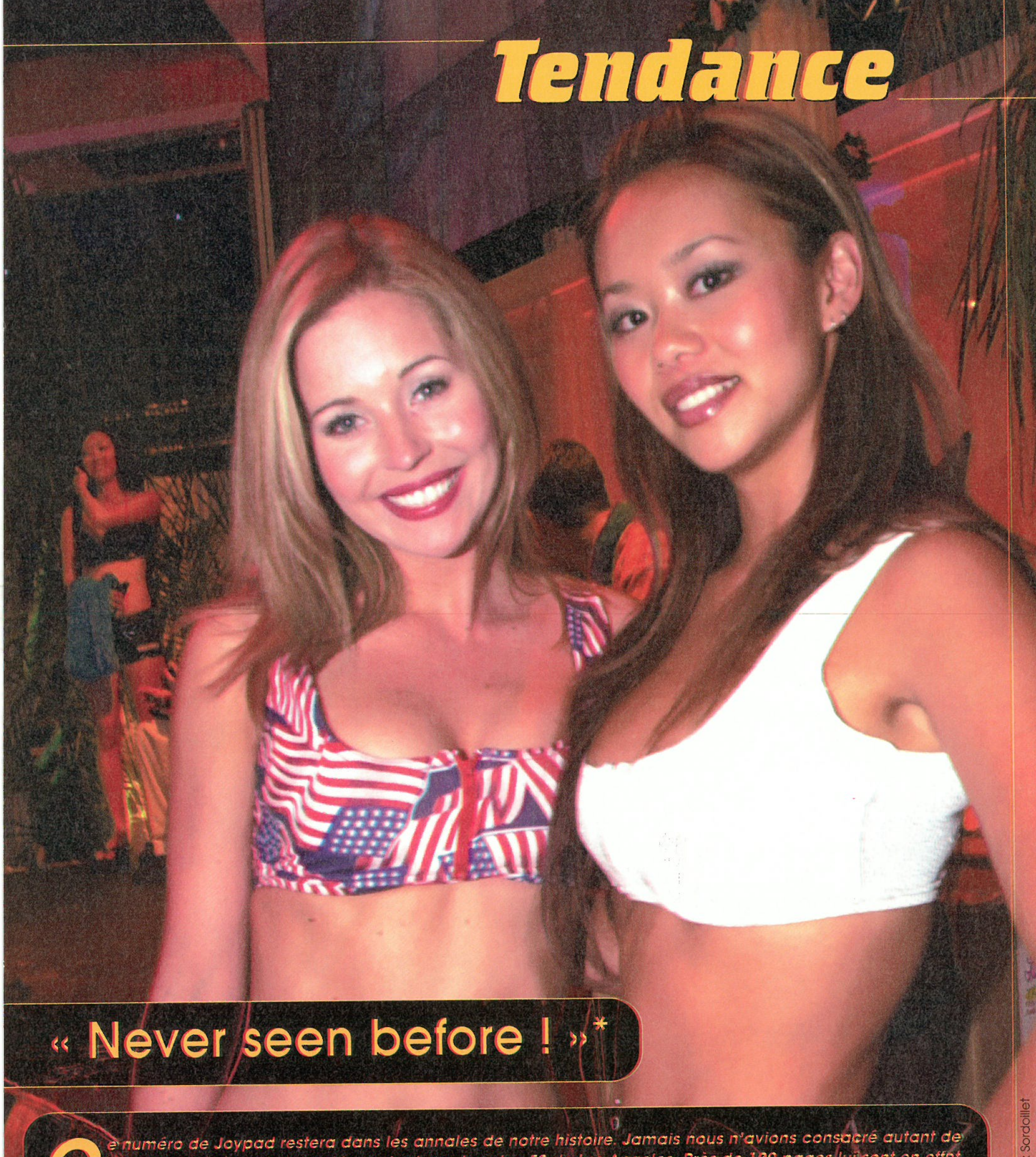


PlayStation 2 - GameCube - Xbox - Dreamcast - Game Boy Advance - PSone - Arcade
Joypad
N° 121 juillet/août 2002
Le magazine des consoles
LINTER CELL (Xbox)
TROP BIEN DE S'INFILTRER !
CIAL E3
ux, 600 photos !!!
Gear Solid 2 Substance (PS2 et Xbox)
gend of Zelda (GC et GBA)
Mario Sunshine (GC)
M US Navy Seals (PS2)
May Cry 2 (PS2)
Ego (Xbox)
BG&E (PS2)
Hill 3 (PS2)
x 2 (Xbox)
box)...
n d'autres
e rincer
ur la plage !
EN TES
V-Rally 3 (PS2 et GBA
Super Trucks (PS2
F1 2002 (PS2
Pikmin (GC).
et d'autres mai
pas trop intéressant
à mettre en cou
JAPON
Reportage du côt
de chez CAPCOM
T 04161 - 121 - F: 5,50 € - RD



ONE WAY
"Soyons réalistes. Qui aurait envie de sortir avec
un mec qui conduit avec les roues collées au sol ?"
PlayStation 2
STUNTMAN
POUR TOUS PUBLICS
ATARI
Plus d'infos sur www.stuntman-game.com
PlayStation 2


CHAPMAN
CHAPMAN
STUNTMAN™
BEYOND DRIVING*



« Never seen before ! »*

Ce numéro de Joypad restera dans les annales de notre histoire. Jamais nous n'avions consacré autant de place à un événement aussi important que le salon E3 de Los Angeles. Près de 100 pages lui sont en effet dédiées (en comptant le reportage Capcom en News Japon) ! De quoi passer d'excellentes vacances en compagnie des derniers titres en développement et faire le point sur les trois grands de l'industrie du jeu. Comme une bonne nouvelle n'arrive jamais seule, vous aurez également droit, pour le plus grand plaisir des fans de la saga, à la solution complète et détaillée en 64 pages, s'il vous plaît, du jeu événement de cet été : Final Fantasy X sur PlayStation 2 ! En attendant de vous retrouver pour le numéro de septembre, l'équipe de Joypad vous souhaite de très bonnes vacances !

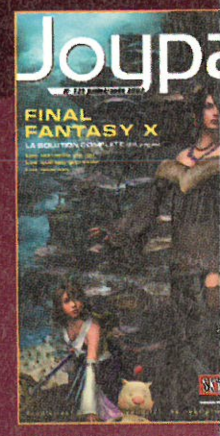
Trazom

* Du jamais vu !

Photo © Patrick Sordoillet

sommaire

Hourra c'est les vacances ! Angel va aller en Espagne manger des burritos surgelés, Willow va partir à la montagne faire du snowboard, Greg va se goinfrer de sushis au Japon, Trazom va dans le Sud faire bronzette, Gollum va tout donner à la mer, T.S.R. va visiter une usine de montage chez Coca Cola, Mister Brown va squatter chez « Bébert », Kendy va pioncer pendant un mois, Julo va se fiancer avec LNA, Chris va jouer à Tribes 2 sur PC, RaHaN va faire couler Netissimo en pompant toute la bande passante, Elwood va partir dans la résidence secondaire de ses augustes parents à la campagne, Karine va encore se crêper le chignon avec sa cousine… Bref, on vous donne tous rendez-vous au mois de septembre pour de nouvelles aventures !



Joypad est édité par la société HDP, SA au capital de 42 000 euros, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
Siège social : 10, rue Thierry-le Luron 92538 Levallois-Perret Cedex
Tél. : 01 41 34 87 75 Fax : 01 41 34 87 99 Tél. abonnements : 01 55 63 41 14
Siège de la rédaction : Immeuble Delta 124, rue Danton TSA 51004 92538 Levallois-Perret Cedex
Présidente directrice générale : Christine Lenoir
Directeur délégué : Pascal Traineau
Principal actionnaire : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE
Directrice de la publication : Christine Lenoir

LA RÉDACTION
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps /oscamps@hfp.fr
Rédacteur en chef : Nourdine Nini (Trazom)
Chef de rubriques : Julien Chièze (Gollum)
Correspondant permanent au Japon : Arnaud Saint-Martin (Aruno)
Secrétaire de rédaction : Géraldine Humphries
Correctrice : Sonia Jensen
Secrétaire : Nathalie Brun
Photographe Salon E3 : Patrick Sordoillet

Ont participé à ce numéro :
Yann Bernard, Xavier Brun (Mister Brown), Angel Davila (Angel), Christophe Delpierre (Chris), Grégoire Hellot (Greg), Julien Hubert (Julo), Sonia Jensen (La Lutaine), Pierre Le Pivain, Jean-François Morisse (T.S.R.), Karine Nitkiewicz (Karine), Jean Santoni (Willow), Grégory Szriftgiser (RaHaN), François Tarrain (Elwood) et Kendy Ty (Kendy).

Pour contacter la rédaction : redacpad@club-internet.fr

LA MAQUETTE
Directeur artistique : Lionel Gey assisté de Hervé Drouadène
Maquettistes : Sonia Caron-Nini, Nicolas Laine, Catherine Branchut, Joseba Urruela, Aline Saussier et Suzie Gorini.
Iconographe : Remi Aumeunier
Correcteur photos : Stéphane Leclercq
Illustrateurs : PiXX et Didier Couly

LA PUBLICITÉ
Directrice commerciale : Claudine Lefebvre (01 41 34 87 25)
Directeur de publicité : Antoine Tomas (01 41 34 86 93)
Directeur de clientèle : Jean-François Feneux (01 41 34 88 33)
Chef de publicité : Benoît Leoty (01 41 34 87 13)
Assistante : Cécile-Marie Reye (01 41 34 87 28)

SERVICE PROMOTION
Promotion : Anne Levavasseur
Abonnements Joypad BP 50002, 59718 Lille Cedex 9
Tarifs 1 an (11n°) France : 39,90 €,
Tarifs Etranger sur demande au 01 55 63 41 14

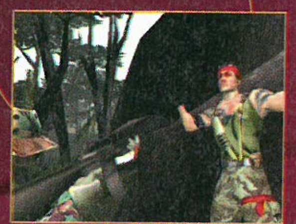
LE MINITEL
Service télématique 3615 Joypad Centre Serveur : Nudge Interactive
Responsable : Frédéric Garcia

Photogravure : Compo Imprim, Hafiba
Imprimé par Brodard Graphique membre de E2G et la Galiote-Prenant
Distribution presse : Transports Presse
Illustration de la couverture : Visuel © Ubi Soft

Commission paritaire : 0305K73360
Ce numéro comporte 1 booklet éditorial de 64 pages jeté sur la couverture qui ne peut être vendu séparément et 1 encart abonnement jeté entre les pages 66 et 67.
IMPRIMÉ EN FRANCE/PRINTED IN FRANCE

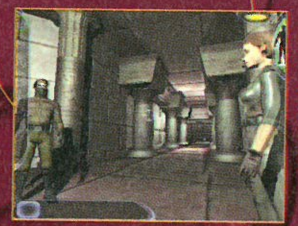
DIFFUSION CONTROLE
OJD
2001

SONY E3 — 76



Chez Sony, il n'y a pas eu de grosses révélations. Cela étant dit, la PS2 pouvait tout de même se targuer d'un SOCOM US Navy Seals prometteur, d'un Projet BG&E somptueux et d'un Primal très surprenant. Quelle classe.

MICROSOFT E3 — 100



La Xbox n'a pas raté sa seconde année au salon de l'E3 grâce à une profusion de hits en perspective : Deus Ex 2, Project Ego, Splinter Cell, BC... Quelle classe.

ZOOMS — 145



Du fait d'une actualité écrasante du salon de l'E3, vous ne trouverez que 5 pages de tests en import. Mais les titres à retenir sont Castlevania White Night Concerto sur GBA et World Fantasista, le jeu de football de Squaresoft ! Quelle classe.

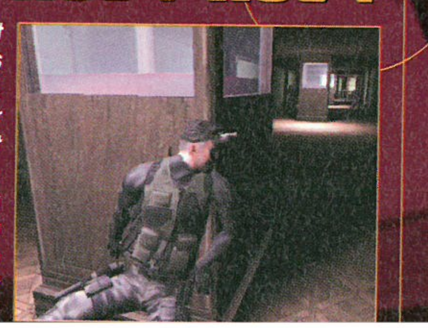
TESTS — 151



Entre deux matchs décevants de l'équipe de France de football, nos amis testeurs ont pu disséquer pour vous V-Rally 3 sur PS2 et GBA, Pikmin sur GC, 007 Espion pour Cible version Xbox, F1 2002, Super Trucks, suivis d'une pléthore de zappings ! Quelle classe.

Hot ! Hot ! Hot ! Hot !

Splinter Cell sur Xbox était de loin l'un des jeux les plus marquants du salon. Découvrez ce Metal Gear Solid-like made in Ubi Soft et estampillé Tom Clancy. Amis de l'infiltration et du Stealth-kill, Splinter Cell va assurément faire beaucoup de bruit ! Rendez-vous est pris page 100 !



FAITES-VOUS UNE TOILE DANS VOTRE SALON.

















Toutes les sorties de ces prochains mois

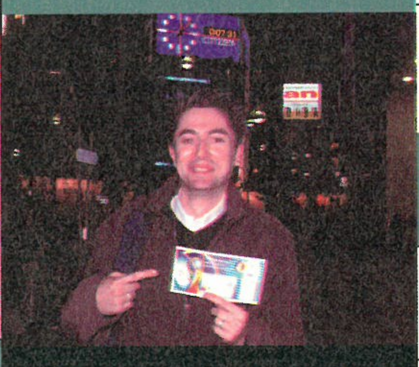
Ouarghl

Ouarghl, pas évident de se concentrer ce mois-ci. Non seulement les vacances approchent à grands pas, mais en plus, la Coupe du Monde bat son plein. Et ça hurle, ça gesticule dans tous les sens en faisant des grands gestes, ça se ronge les ongles, ça se prend la tête entre les deux mains à la moindre occasion, ça fouette le fennec (ben oui, quand on s'énerve, forcément on transpire)... Pendant ce temps, moi, j'essaye désespérément de me concentrer pour écrire. Tiens, pour un peu, on oublierait que l'Inde et le Pakistan sont à deux doigts de se souhaiter une « happy Nuke year »... Et la partie de bourre-pif entre Mike Tyson et Lennox Lewis, c'est pas important ça ? Enfin, tout ça pour dire que si vous cherchez de la niouze bien fraîche, on vous a concocté un « Spécial E3 » de 24 000 pages. Et sans vouloir jouer les trouble-fête, les surprises ne se trouvent pas forcément du côté que l'on croit... si vous voyez ce que je veux dire... Non ? Pas grave. Oulalala ! Quelle action ! Excusez-moi, mais un Turc vient de s'étaler de tout son long à quelques centimètres de la ligne de touche ! Penalty monsieur l'arbitre, penalty ! Hein, quoi ? Comment ça j'y connais rien ?

connais rien ?



UN ÉTÉ COULEUR MARIO



Capable d'accueillir des foules d'aventuriers prêts à s'embarquer dans de longues quêtes en ligne, Final Fantasy XI Online devait révolutionner le jeu en réseau au Japon. Seulement voilà, la révolution n'a pas eu lieu. Ou plutôt si, mais pas exactement dans le sens prévu : le onzième des FF est devenu le premier volet de la série à réaliser des ventes calamiteuses. Alors que ce standard du RPG affichait un potentiel de ventes situé entre 2 et 3 millions d'exemplaires en configuration classique, ce très osé volet, jouable uniquement en réseau, n'a pu réaliser qu'un score de 63 958 unités sur l'ensemble de ses quatre premiers jours de commercialisation (source : Enterbrain) ! Sur les deux premières semaines, le total atteint péniblement les 74 505 unités. Quant aux joueurs réellement connectés, leur nombre se situerait entre 20 000 et 50 000 selon les sources. Les créatifs de Square ont intérêt à nous pondre un FFXII classique et de haut niveau s'ils veulent se réconcilier avec leur clientèle habituelle...

Au moment où j'écris ces quelques lignes désolantes, le Japon vient tout juste de remporter sa toute première victoire dans un match de phase finale d'une Coupe du Monde de football, en s'imposant face à la Russie sur le score d'un but à zéro. Dans les rues de Tokyo comme dans tout le Japon, c'est du pur délire, une véritable « kaktoification » intégrale. Cette victoire historique aux conséquences multiples va sans doute permettre au sublime Winning Eleven 6 de poursuivre son fabuleux parcours, alors qu'il totalise déjà plus de 750 000 unités écoulées. Personnellement, je sens que je vais continuer à jouer à ce soft pendant tout l'été, d'autant plus que la prochaine Hyper Cup — le tournoi des brutes ! — est prévue pour le mois d'août à Tokyo. Et comme bien des gamers nippons, je n'oublierai pas d'aller faire la queue le 19 juillet pour m'acheter un Super Mario Sunshine et un Chohmakaimura R ! Bonnes vacances à toutes et à tous !

Aruno

Made in Japan

Capcom Game Fair 2002

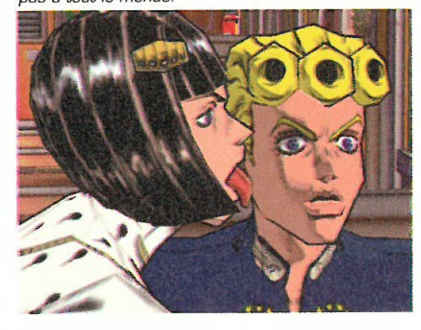
À la découverte d'une nouvelle vague de hits

Le 2 juin dernier, quelques jours à peine après l'E3, Capcom a organisé un mini-salon dans la salle d'Event de Zepp Tokyo afin de faire découvrir à tous ses fans japonais l'ensemble de ses titres en cours de développement. Bien que gratuit, ce petit événement plutôt mal signalé dans la presse spécialisée nippone n'a pas vraiment attiré les foules. La faible superficie du hall et l'étroitesse des allées laissent penser que Capcom s'attendait à cela. Mais qu'importe car les jeux, eux, étaient bien au rendez-vous. Parmi eux, BIOHAZARD Ø sur GC a remporté le plus de succès. Notons tout de même que quasiment tous les softs présentés sont parvenus à enflammer les visiteurs. Enfin, le même jour mais à Shibuya cette fois, Capcom présentait l'étonnant Tekki (Steel Battalion aux États-Unis) sur Xbox, au cours d'un Event appelé Tekki 2080 in P.R.F. Laboratory. La qualité globale des nouveautés présentées au cours de cette journée témoigne sans aucun doute de la super forme que connaît actuellement cet éditeur. Pour votre plus grand plaisir, tous ces titres prometteurs sont ici, dans les pages de ce reportage.

Jojo's Bizarre Adventure - Ôgon no Kaze

PS2

Le design très particulier des persos ne plaira sans doute pas à tout le monde.







Comme vous le savez sans doute, Jojo's Bizarre Adventure - ou Jojo no Kimyô na Bôken si vous préférez les titres en japonais - s'apprête à faire son arrivée sur PS2. Cette adaptation d'un célèbre manga prend la forme d'un jeu action/aventure en 3D temps réel profondément orienté baston. Reproduisant fidèlement l'œuvre originale à l'aide d'un somptueux Cell Shading, il propose de beaux décors italiens et des persos au design très typé. Peut-être trop, pour certains. Bref, on aime ou on n'aime pas, mais en tout cas, ça nous donne un titre qui a vraiment de la gueule ! Les joueurs japonais qui se sont rendus sur le salon semblent avoir pour la plupart adoré ce jeu, dont l'avenir s'annonce plutôt radieux. Originellement prévu pour le printemps, Jojo sortira finalement avec un peu de retard, le 25 juillet prochain au Japon.

Éditeur : Capcom
Machine : PlayStation 2
Sortie au Japon : 25 juillet 2002
Sortie en Europe : N.C.



L'équipe de Jojo s'est extrêmement appliquée sur la réalisation de son jeu.

en bref

HEUREUSE XBOX !

Marvel vs Capcom 2 New Age of Heroes, l'impressionnant jeu de baston 2D de Capcom dont la liste des persos jouables s'élève à 56 « fighters », avec notamment des matchs en tag 3 contre 3, sortira non seulement sur PS2 mais également sur Xbox. La console de Microsoft va donc enfin hériter d'un « bastonneur bidimensionnel » de qualité.
Sortie au Japon : courant 2002.
Europe : N.C.



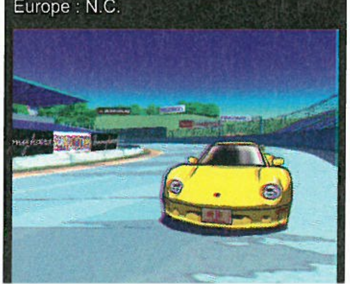
DE L'ART DE FAIRE DES TITRES COURTS

Avec Capcom vs SNK 2 Millionaire Fighting 2001 EO (eurf ! ça c'est du titre court !) et ses 44 personnages légendaires, la GameCube va accueillir un excellent jeu de baston 2D. Jouissant d'une maniabilité repensée pour le pad très spécial de cette console, ce soft devrait s'imposer comme une référence dans son domaine sur la dernière des Nintendo.
Sortie au Japon : 4 juillet 2002.
Europe : N.C.



AUTO MODELLISTA : VIVEMENT LE TEST !

Le développement d'Auto Modellista, la déjà célèbre course automobile en Cell Shading de Capcom, va très bientôt être achevé. D'un point de vue technique, le soft met tout le monde d'accord : c'est une tuerie. En revanche, lors de l'E3 et du Game Fair 2002, il semblerait que certains joueurs (mais pas tous, loin de là) aient été plutôt déçus par la maniabilité et les sensations de jeu. Vivement le grand jour du test, qui nous permettra d'être définitivement fixés. Même si elle est réservée aux marchés japonais et américain, notez quand même que l'option multijoueur en réseau a l'air de très bien fonctionner.
Sortie au Japon : 22 août 2002.
Europe : N.C.



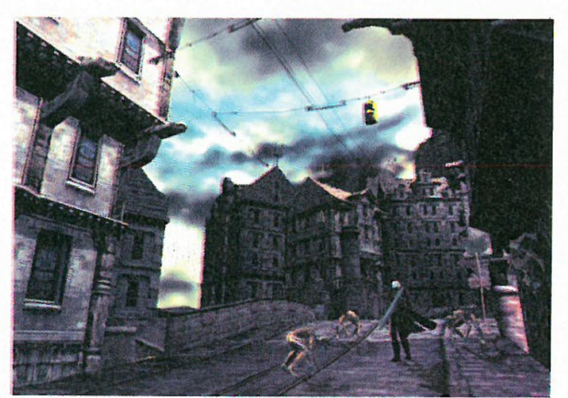
Devil May Cry 2



Éditeur : Capcom
Machine : PlayStation 2
Sortie au Japon : Hiver 2002/2003
Sortie en Europe : Mars-avril 2003



Lors du Game Fair 2002, exactement comme à l'E3 quelques jours plus tôt, c'est uniquement en vidéo que Capcom a présenté la suite de DMC. Et au Japon comme aux États-Unis, cela a suffi pour mettre les fans en état de transe !



Toute la partie ville basse se compose de décors d'inspiration européenne.

À défaut de pouvoir essayer une pré-version jouable, le premier trailer de Devil May Cry 2 nous a permis de nous faire une idée de la puissance de ce soft : stylé, rapide, tranchant, féroce, riche en décors radicalement différents, il s'annonce tout aussi séduisant que le fabuleux premier volet. Soyons-en sûrs, dès l'hiver prochain, au Japon en tout cas, ce soft de très haut niveau devrait venir grossir le cercle des incontournables de la PS2. Avec son visage légèrement plus dur et vieilli, ainsi que ses fringues encore plus « star du showbiz », notre cher Dante devrait nous filer de nouvelles leçons de « pose » absolument immanquables. Capable de réaliser un beau paquet de nouveaux mouvements, notre héros pourra par exemple prendre appui sur les murs pour exécuter ses sombres adversaires avec encore plus de style qu'avant. La présence d'un nouveau personnage jouable, une mystérieuse jeune fille dont nous vous présentons la première illustration ce mois-ci, offrira au jeu une délicieuse touche de féminité, que notre Dante s'empressera d'effacer dans la sueur et le sang des créatures démoniaques...

Le digne héritier d'un soft somptueux

Comme Tsuyoshi Tanaka, le producer de ce soft, aime à le dire, DMC2 se présente comme « une suite logique du précédent volet ». Le thème principal de ce développement se définit en « une amélioration très sensible de l'aspect action du soft, de sa qualité graphique, de ses champs de jeu, et globalement de toutes ses facettes ». Incluant deux grandes parties distinctes que sont la ville basse, constituée de constructions anciennes et d'inspiration européenne, et de la ville haute, moderne et caractérisée par d'impressionnants alignements de gratte-ciel, DMC2 nous offrira donc deux grands environnements de jeu. Au sein de ceux-ci, notre héros sera amené à progresser et à se battre selon des approches bien distinctes, de sorte que le gameplay offrira des sensations différentes selon la situation. Avec une maniabilité qui devrait rester inchangée et un système de progression basé sur des missions à compléter, ce jeu d'action devrait sans doute parvenir à séduire une très grande partie des possesseurs de PS2 de la planète.

Vous pouvez vous déplacer et vous battre sur les toits des immeubles tel un jeune chat inconscient et bagarreur.

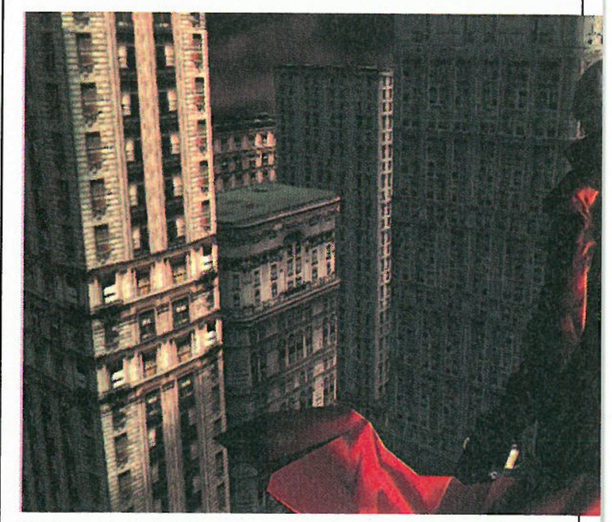




Dante est de retour, avec des traits de visage plus marqués.



Si Dante reste le héros de ce jeu, cette mystérieuse héroïne, jouable lors de certains passages, fera également son apparition.



Moderne, la partie ville haute vous attend avec ses gratte-ciel et son ambiance de type grande ville américaine.

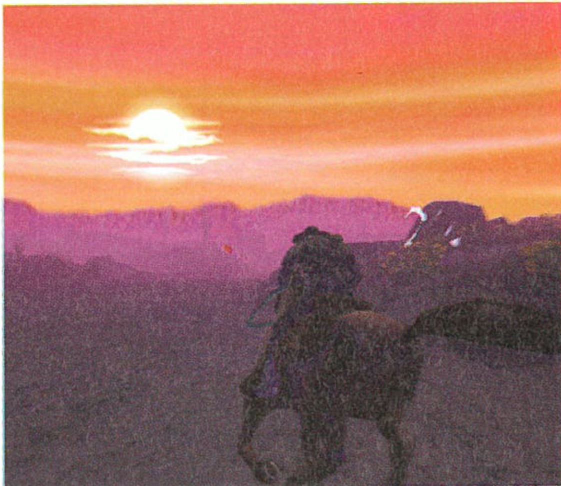
Made in Japan 

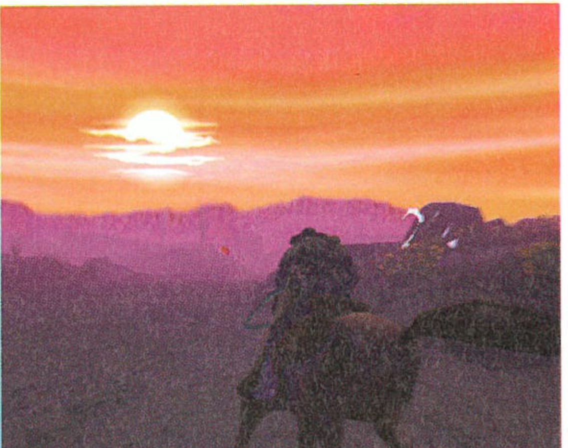
Red Dead Revolver



Éditeur : Capcom
Machine : PlayStation 2
Sortie au Japon : N.C.
Sortie en Europe : N.C.

Avec Red Dead Revolver, son tout nouveau jeu d'action sur PS2, Capcom nous emmène dans les plaines du Far West, à la rencontre des bons, des brutes et des truands...

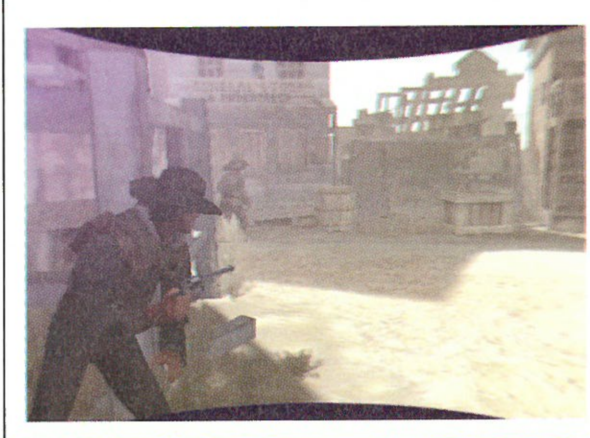




Le héros de ce jeu, Red, n'est pas vraiment ce qu'on peut appeler un mec chanceux. Quand il était petit, sa maison a été attaquée et pillée par des hors-la-loi qui, dans la foulée, ont tué froidement tous les membres de sa famille... Seul survivant de ce massacre, il a alors été recueilli par un Indien. Bien urbain — pour un Indien — celui-ci lui a offert un tipi et lui a appris comment survivre dans ce monde impitoyable. En quelques années, il est devenu un jeune homme fort et imperturbable. Mais l'atroce scène au cours de laquelle sa vie a définitivement basculé, il n'a jamais cessé de la voir et de la revoir encore. Alors que plus personne ne se souvient de lui, il décide de revenir dans la ville du crime. Ce que veut Red tient en deux mots : vengeance et justice. Les hors-la-loi peuvent trembler, le kid est désormais prêt à tout pour leur trouer la peau !

« Cinemaction shooter »

Capcom qualifie ce soft de « cinemaction shooter ». Ce nouveau concept se définit de la façon suivante : une histoire dramatique, une mise en scène de type cinématographique et une action surpuissante à base de guns. Entièrement réalisé en 3D polygonale, RDR impressionne par la qualité et la classe de sa réalisation. Sans exagérer, c'est un véritable western interactif. L'ambiance se veut globalement sérieuse, tout en incorporant différents détails comiques qui détendent l'atmosphère aux moments les plus opportuns, genre western spaghetti. Point de vue système de jeu, c'est également très intéressant. Le héros apparaît au premier plan et se déplace en toute liberté. Lorsqu'il se met à échanger des pruneaux avec un autre cow-boy, l'écran change légèrement de présentation et la maniabilité se réajuste pour mieux coller à l'action. « Testée » à l'E3, la version de jeu comportait encore quelques problèmes de caméra et de maniabilité, mais dans l'ensemble ça s'annonce plutôt très original. Dans ce soft, la gestion de la direction de vos tirs se fait de façon semi-automatique, de sorte que vous parviendrez sans trop de mal à aligner des ennemis situés à différentes hauteurs. Bien que son état de développement soit encore peu avancé, RDR est déjà convaincant et laisse augurer d'un jeu de grande qualité. Avec lui, Capcom pourrait bien faire un joli carton, notamment sur les marchés américain et européen.



en bref

ON ATTEND TOUJOURS !

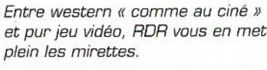
La date de sortie précise du très attendu Street Fighter Zero 3 Upper reste toujours inconnue. Avec ses 33 persos jouables et ses magnifiques graphs bidimensionnels, cette petite cartouche fait rêver de nombreux GBA-fans depuis bientôt un an maintenant...
Sortie au Japon : courant 2002.
Europe : N.C.



ARTHUR, LE CHEVALIER DE L'EXTASE

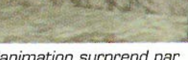
Fort logiquement, c'est sous le nom de Super Ghouls n' Ghosts que Chohmakaimura R, que nous vous présentions le mois dernier, sera commercialisé en Occident. Cette version GBA d'un des meilleurs jeux d'action/plate-forme de tous les temps est décidément d'une beauté à se frapper la tête contre les murs. Outre l'adaptation du jeu SFC, qui reste sublime, cette cartouche offre une partie Arrange aux graphismes et à l'ambiance décidément « mortellissimes » ! Que la Princesse Prin Prin se rassure, nous allons tous partir la sortir des griffes du démon !
Sortie au Japon : 19 juillet 2002.
Europe : N.C.



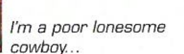


Entre western « comme au ciné » et pur jeu vidéo, RDR vous en met plein les mirettes.





L'animation surprend par son « réalimse ».



I'm a poor lonesome cowboy...

L'EVOLUTION
RENTRE EN PHASE FINALE.
TENEZ-VOUS PRETS !

TUROK™
EVOLUTION

Les dinosaures ont une présence qui confine au sublime."
PSM2 - Juin 2002

" ...lorsque l'on s'aventure dans l'univers de Turok, le réalisme est tel qu'il en devient dérangeant."
PlayStation®2 Magazine

" ... le moteur graphique d'Acclaim laisse béat d'admiration...
Une impression de vie encore jamais vue !"
XBOX Magazine - Mars 2002

" ... Extraordinairement réaliste et tétanisant."
Consoles Max - Mars 2002

Made  in Japan

BIOHAZARD Ø



Rebecca n'est pas du genre à se laisser draguer par les zombies...

Graphismes très moyens, animation plus que limite, effets spéciaux peu convaincants, BIOHAZARD Ø déçoit énormément. Et le pire, c'est qu'il ne fait même pas peur... Non les gars, attendez, détendez-vous, je plaisante : comme prévu, BIOHAZARD Ø est bien une tuerie, un soft star flippant aux graphismes ébouriffants, une galette interactive d'une qualité rare. Le mois dernier, nous vous dévoilions les informations principales concernant ce tout nouveau volet du survival/horror de Capcom. Cette fois, nous vous offrons les images les plus récentes de la version en cours de développement. Allez-y, ouvrez bien les yeux et essayez un peu d'imaginer ce que ça donne en mouvement ! Encore plus fort que le premier biohazard sur GC, BHØ va nous offrir d'exquis moments d'horreur ludo-numérique.

Éditeur : Capcom • **Machine :** GameCube
Sortie au Japon : Courant été/automne 2002
Sortie en Europe : N.C.



Le train, dans lequel Rebecca monte afin de chercher un homme mystérieux, s'annonce décidément comme un passage culte.

BIOHAZARD Ø jouit décidément d'une palette de couleurs et d'un traitement de l'image sublimes.





Les réactions et mouvements des zombies semblent irréprochables.



Tekki

La sortie de l'incroyable Tekki - Steel Battalion en Occident - devrait avoir lieu le 22 août prochain au Japon. Pour ceux qui ne le sauraient pas, Tekki, c'est le titre délire que Capcom a décidé de lancer sur Xbox. Vous y incarnez le pilote d'une arme absolue : un énorme et surpuissant robot de combat appelé Vertical Tank (VT). Pour réussir dans les différentes opérations qui vous attendent, une seule solution : maîtriser à donf le contrôle de votre VT, qui se dirige non pas au pad comme tous les jeux classiques, mais à l'aide d'un tableau de commandes comportant deux manches et une quarantaine de boutons de fonctions ! Un véritable énorme cockpit à placer chez soi, juste devant sa Xbox. À l'écran, le spectacle en 3D temps réel offert par le soft est tout aussi impressionnant. Tekki sortira en bundle avec sa manette pour 19 800 yens. Enfin, lors de l'Event Tekki du 2 juin dernier à Tokyo, le « producer » Inaba n'a pas manqué de préciser que la suite de ce jeu sera cette fois « online » et que, bien sûr, elle se jouera à l'aide de la même manette ! Cool !

Éditeur : Capcom • **Machine :** Xbox
Sortie au Japon : 22 août 2002
Sortie en Europe : N.C.





À l'instar de nombreuses simulations PC, ce jeu vous demandera des dizaines d'heures d'entraînement avant de parvenir à des résultats vraiment satisfaisants.



Un titre techniquement impressionnant.



Une manette incroyable qui rappelle la Power Console de la Nec Supergrafx !



Voilà la tronche que pourrait avoir l'énorme bundle japonais comprenant Tekki et sa manette.

Made in Japan

Survival-RPG
Breath of Fire



Éditeur : Capcom
Machine : PlayStation 2
Sortie au Japon : Courant hiver 2002/2003
Sortie en Europe : N.C.

Breath of Fire débarque sur PS2. Autant vous dire tout de suite que ce passage à la technologie 128 bits va complètement bouleverser ce RPG de Capcom !

Nina, une jeune fille muette sauvée par Ryû alors qu'elle était sur le point de mourir.



De la Super Famicom à la PSone, en passant par la GBA, la série de jeux de rôle Breath of Fire de Capcom a déjà connu pas mal de hardwares. Au fil des volets, on a pu constater une certaine progression graphique, mais jamais un Breath of Fire n'a réellement brillé par ses qualités visuelles. Capcom a en effet toujours préféré miser sur la qualité du système de jeu, sur l'ambiance ainsi que sur l'intérêt des quêtes. Ceci a valu à la série de ne rencontrer le succès qu'auprès d'un public de joueurs initiés. Cette fois, à l'occasion de son arrivée sur PS2, Capcom semble avoir décidé de faire renaître son RPG fétiche, en lui offrant une réalisation somptueuse digne de séduire un plus large public. Si l'atmosphère très spéciale de la série semble avoir été conservée, tout l'aspect graphique a en revanche été complètement bouleversé. Comme vous avez pu le constater en découvrant les premières photos disponibles, le tout nouveau BoF jouit de somptueux graphs en 3D Cell Shading. Plus fort encore, ce soft tente de faire évoluer le genre RPG en le faisant plonger dans une nouvelle dimension : celle du « Survival-RPG » ! Sous ce délire verbeux bien « capcomien » se cache une approche originale : il s'agit de donner au soft une ambiance nerveuse et angoissante, de manière à faire fortement ressentir au joueur qu'il lutte pour sa survie à chaque instant.

La gorge en « fire » !

Dans ce DVD-Rom, le joueur incarnera un héros appelé Ryû=1/8733 (sic). Capcom nous précise bien que les chiffres qui viennent après le nom correspondent au numéro d'identité du perso. Nous voilà rassurés. L'aventure se déroule dans de vastes souterrains formant un terrifiant labyrinthe dont il faudra, bien sûr, trouver la sortie. Les scènes de combat, entièrement repensées elles aussi, semblent faire preuve d'un aspect action beaucoup plus développé qu'auparavant. Vous pourrez y réaliser combos et autres magies décapantes en compagnie de vos équipiers (deux au maximum). Évidemment, il faudra vous attendre à voir débarquer d'imposants dragons, prêts à tout pour vous faire brûler les poils du nez, et plus si affinités…

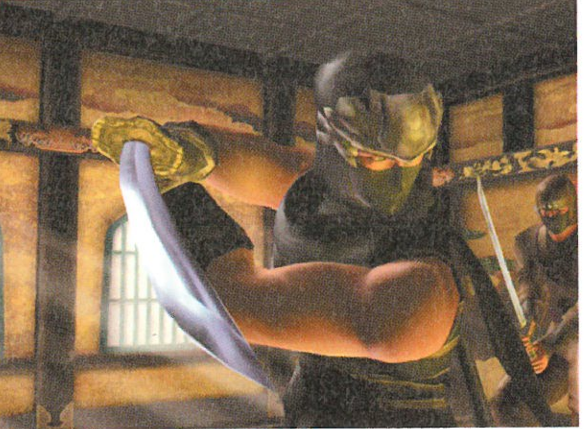
La série Breath of Fire fait son grand retour dans une version entièrement en 3D et en Cell Shading.



Capcom a choisi de mettre une grosse dose d'action dans les scènes de combat.



Avec Shinobi de Sega, Ninja Gaiden de Tecmo fait sans aucun doute partie des plus célèbres jeux de « ninja action ». Troublante coïncidence, ces deux titres font simultanément leur retour après de très longues années d'absence. Si Sega a fait le choix de la PS2 pour développer son soft, Tecmo a pour sa part opté pour la Xbox. Il faut dire que ce tout nouveau Ninja Gaiden est l'œuvre de la Team Ninja d'Itagaki, une équipe qui affectionne particulièrement la console de Microsoft, et à laquelle on doit le fameux Dead or Alive 3. Notez que la Team Ninja travaille également sur un autre jeu Xbox, le très sexy Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball, que vous trouverez ce mois-ci dans notre énorme reportage sur l'E3.



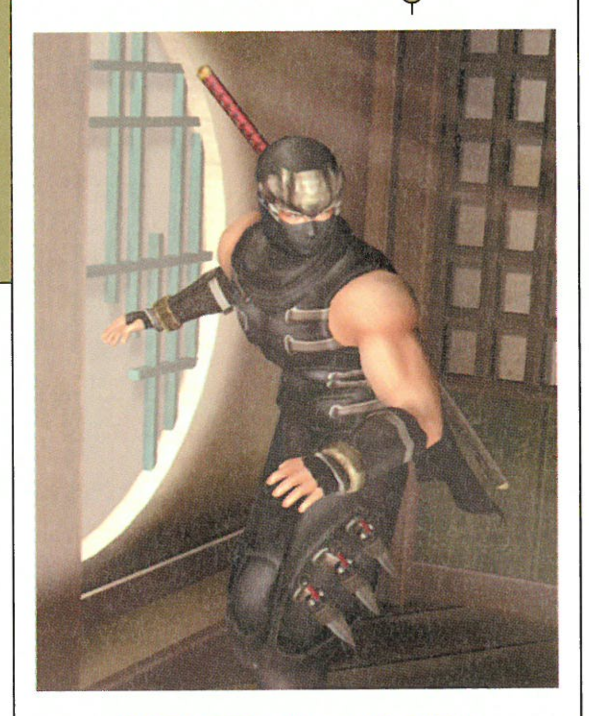
Une fois de plus, la Team Ninja va nous en mettre plein la vue.

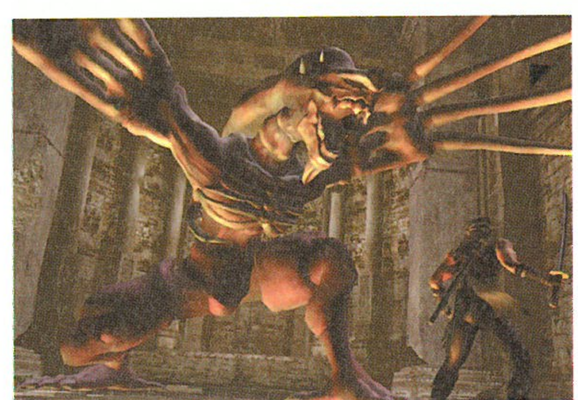
Ninja Gaiden



Éditeur : Tecmo
Machine : Xbox
Sortie au Japon : N.C.
Sortie en Europe : Courant 2003

Tecmo a décidé de faire renaître ses anciens hits. À l'instar de Rygar sur PS2, Ninja Gaiden sur Xbox est lui aussi le nouveau volet d'un titre qui a permis à l'éditeur nippon de briller sur la scène mondiale par le passé.

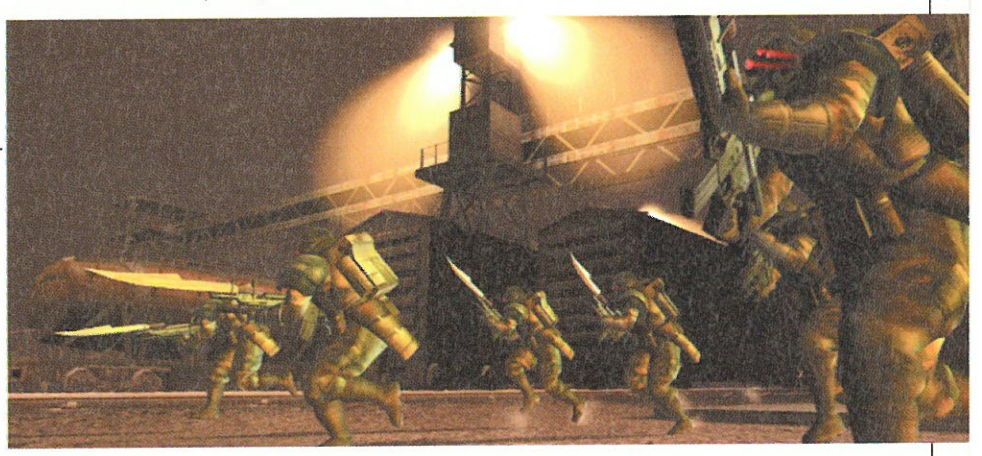




Cet énorme boss ne vous posera pas forcément de gros problèmes.

Renaissance d'un mythe ninja

Lancé sur Famicom (NES) au Japon en 1988 sous le titre original de Ninja Ryûkenden, le Ninja Gaiden original mettait en scène un héros masqué pas très furtif mais carrément survolté : Ryû Hayabusa. Ce nom, tous les fans de Dead or Alive le connaissent, puisqu'il apparaît dans la liste des persos de cette excellente série de jeux de baston 3D. Et c'est bien sûr ce bon vieux Ryû que l'on s'apprête à retrouver sur Xbox. Dans ce soft d'action/aventure, Itagaki a mis l'accent sur la classe des différents coups et actions du héros, lequel se déplace et se bat avec style, véritable « ninja poseur » des temps modernes. Armé de son sabre et de quelques shurikens, Ryû doit affronter différents monstres et guerriers dans des lieux variés tels que des temples anciens ou encore des installations militaires. En un contre un ou face à plusieurs ennemis simultanément, notre héros exécute des combats rapides et furieux particulièrement excitants. Techniquement, Ninja Gaiden semble exploiter à merveille la puissance de la Xbox, avec notamment des graphismes extrêmement impressionnants et des animations d'une qualité irréprochable. Reste à voir ce que vaudront sa maniabilité et l'intérêt intrinsèque de son aventure.



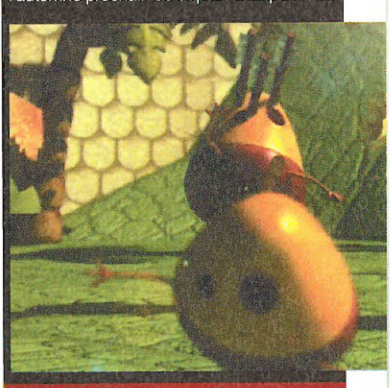


Quand Ryû sort sa lame, c'est pour repeindre les murs !



MILLE TERRES ET UNE XBOX

Issu des studios de développement de From Software, Thousand Land est un jeu de stratégie/simulation prévu uniquement sur Xbox. Apparemment, il s'agira d'un soft de type Populous avec des persos tout mignons, et au sein duquel on trouvera un réseau virtuel à 1 000 participants — attention, c'est uniquement virtuel ! Annoncé simultanément, O•TO•GI s'annonce quand même beaucoup plus ambitieux. Un DVD-Rom prévu pour l'automne prochain au Japon. Europe : N.C.



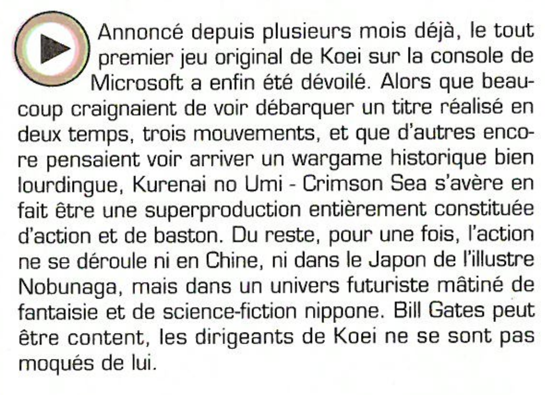
INCREVABLE BOMBERMAN

Bomberman Generation, le dernier d'une série dont on ne compte plus les volets, devrait être dispo sur GC au Japon au moment où vous lirez ces lignes. Rappelons que cette version prendra la forme d'un jeu d'action en 3D, dans lequel le célèbre cosmonaute poseur de bombes fera son apparition recouvert de Cell Shading. La date de sortie de ce jeu d'Hudson en Europe reste encore inconnue.





Entre nous les mecs, si vous n'appelez pas vos parents
cet été, ce ne sera pas à cause de La Carte...
SFR
La Carte
La seule carte à offrir :
Un prix unique à la minute, pour appeler quand vous voulez (1),
50% de réduction vers un numéro, sur simple inscription au 999 (2),
50% sur les Texto de 18h à 20h, pour en envoyer sans se priver. (3)
SFR La Carte
Vous serez toujours plus qu'un simple numéro
www.sfr.fr



Annoncé depuis plusieurs mois déjà, le tout premier jeu original de Koei sur la console de Microsoft a enfin été dévoilé. Alors que beaucoup craignaient de voir débarquer un titre réalisé en deux temps, trois mouvements, et que d'autres encore pensaient voir arriver un wargame historique bien lourdingue, Kurenai no Umi - Crimson Sea s'avère en fait être une superproduction entièrement constituée d'action et de baston. Du reste, pour une fois, l'action ne se déroule ni en Chine, ni dans le Japon de l'illustre Nobunaga, mais dans un univers futuriste mâtiné de fantaisie et de science-fiction nippone. Bill Gates peut être content, les dirigeants de Koei ne se sont pas moqués de lui.



Un titre bourré d'effets spéciaux et autres effets de lumière.

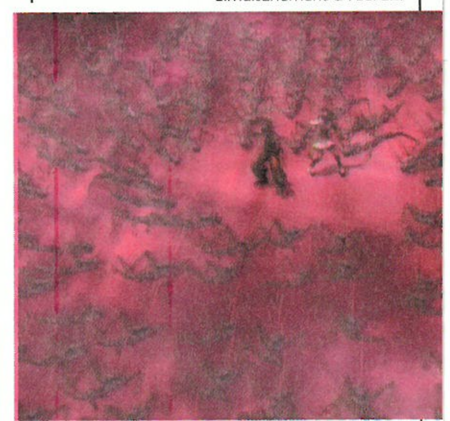


La jolie Shami fait partie de vos rares alliés.

Kurenai no Umi Crimson Sea

Éditeur : Koei
Machine : Xbox
Sortie au Japon : Automne 2002
Sortie en Europe : N.C.

Le premier titre original de Koei sur Xbox pointe enfin le bout de ses pixels. Pour le plaisir de tous les joueurs occidentaux, il ne s'agit pas d'un wargame historique, mais d'un bon gros jeu d'action !



Koei espère nous étonner grâce à son moteur capable de gérer un millier d'ennemis simultanément à l'écran.



Un titre taillé pour la Xbox

Pur jeu d'action en 3D temps réel, ce DVD-Rom s'adresse à tous les marchés de la planète. Avec lui, Koei espère atteindre un total de ventes d'un million d'unités. Pour ce titre original sur Xbox, les développeurs ont choisi de recycler et d'optimiser le moteur de gestion de foules de personnages développé pour Kessen sur PS2. Ainsi, dans Kurenai no Umi, le joueur verra débarquer des centaines et des centaines d'ennemis devant lui. Parfois, ils seront plus de mille à se jeter simultanément sur votre perso ! Capables de morpher et de fusionner entre eux, leur variété s'élève à environ trente espèces. Gérés indépendamment les uns des autres, ces monstres se déplaceront par vagues en temps réel de manière à faire ressentir au joueur une intenable sensation d'oppression. Tout le plaisir de jeu naîtra du fait de pouvoir se débarrasser simultanément d'autant d'ennemis, dans des mouvements furieux et spectaculaires. Pour faire votre ménage, vous disposerez d'une arme futuriste que vous pourrez customiser librement en récupérant différentes pièces en cours de jeu. Vous jouirez également de pouvoirs spéciaux super puissants, à utiliser avec parcimonie puisque ceux-ci nécessitent une forte énergie. Avec ses superbes graphismes et animations, ce nouveau Koei s'annonce comme un des titres forts du second semestre 2002 sur Xbox.

Le design des monstres « insectoïdes » est très réussi.



Cette nouvelle superproduction de Koei permettra-t-elle à la Xbox japonaise de relever la tête ?



Shô, le héros, ne sera pas seul face à l'ennemi, puisqu'il bénéficiera du soutien de deux précieux amis.



j'hallucine !



ƚégahit ! un travail
orfèvre pour le plus
and plaisir des joueurs"
ɔnsoles +

"Rayman Advance fait
partie des must have"
Mégastar, JoyPad







PlayStation 2

GAME BOY ADVANCE





Rygar The Legendary Adventure

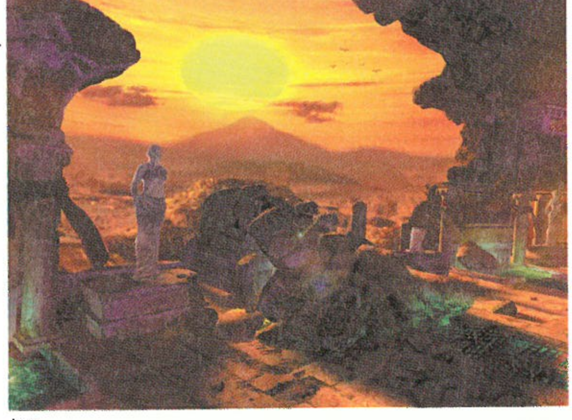
Éditeur : Tecmo
Machine : PlayStation 2
Sortie au Japon : Hiver 2002/2003
Sortie en Europe : N.C.

Apparu dans les salles d'arcade nippones en 1986 sous son nom original d'Algos no Senshi, Rygar est un jeu d'action qui a marqué toute une génération de joueurs. Gros succès, il a été adapté sur la Famicom de Nintendo (la NES en Occident) par la suite. Aujourd'hui, une équipe interne de Tecmo dirigée par Satoshi Kanematsu - un très grand fan de la borne d'arcade originale - décide de remettre ce soft de légende au goût du jour, dans une version totalement nouvelle et prévue pour profiter pleinement de la puissance de la 128 bits de Sony C.E.

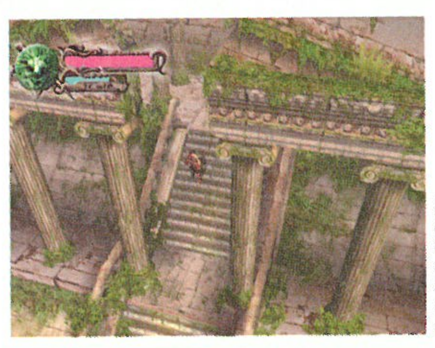
Présenté sur le stand Tecmo lors de l'E3 et simultanément annoncé officiellement au Japon, Rygar : The Legendary Adventure sur PS2 marque le grand retour d'un hit d'arcade de 1986.

Un Rygar, sinon rien

Dans Rygar, les décors sont inspirés de la Grèce et de la Rome antiques, et le scénario puise tout son souffle dans la mythologie grecque. Prenant la forme d'un jeu d'action en 3D temps réel au rythme plutôt soutenu, ce soft met en scène un héros appelé Zen, qui affronte ses nombreux ennemis (parfois plus de vingt simultanément) à l'aide d'un bouclier divin. Portant le nom de « Discarmor », cet équipement de défense fonctionne aussi comme une arme à longue portée, capable de revenir systématiquement vers son propriétaire à la manière d'un yo-yo, grâce à sa robuste chaîne (exactement comme dans le jeu original). Mieux, en cours de jeu, vous trouverez différentes sortes de Discarmor, qui deviendront des outils indispensables pour vous sortir de situations plus que délicates, et vous permettront notamment de réaliser des coups surpuissants et autres combos. Notez aussi qu'ils seront customisables, mais on n'a encore aucun détail à ce sujet. Outre les ennemis, ce sont aussi carrément des parties du décor que vous pourrez réduire en poussière. Enfin, chacun des niveaux se conclura par un combat face à un « Titan ». Graphiquement, ce nouveau Rygar devrait nous offrir des scènes splendides, grâce à des décors 3D hautement détaillés et très recherchés, très bien mis en valeur par une palette de couleurs chaudes et élégantes. Notez pour finir qu'à son sujet, plutôt que de « suite » ou de « remake » du Rygar de 1986, S. Kanematsu préfère parler de « Re-imagination »... Quoi qu'il en soit, ce Rygar sur PS2 semble appelé à devenir un titre mythique, au sens propre comme au figuré.



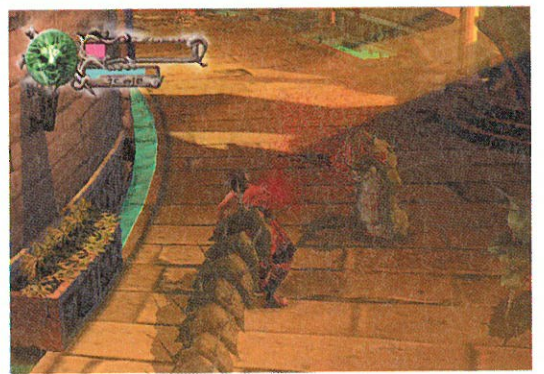
Les graphistes ont accompli un travail admirable.



Un titre légendaire du milieu des années 80 s'apprête à renaître sur PS2.



Très dynamique, la caméra virtuelle suit votre aventure sous différents angles.



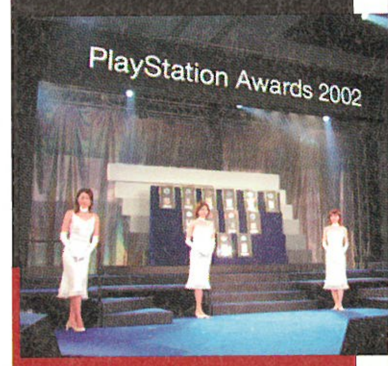
Il sera prudent d'éviter de se laisser cerner par les ennemis.

en bref



SOIRÉE MAMOURS ENTRE « FAISEURS DE HITS »

Le 6 juin dernier à Tokyo, Sony C.E. a organisé sa soirée de remise des awards. Comme tous les ans, cet événement a attiré tout le gratin du « PlayStation business ». Salutations, remerciements, remerciements de remerciements, bravo à vous, blablabla, grosses musiques et danseuses en string. Retenons quand même que FFX, grand gagnant, a reçu le tout nouveau PlayStation Grand Prix ainsi que le Double Platina Prize pour ses 2 millions d'unités écoulées au Japon. Suivent dans la foulée les Minna no Golf 3, Dragon Quest IV et Onimusha 2, tous écoulés à plus d'un million d'unités et donc récompensés d'un Platina Prize.

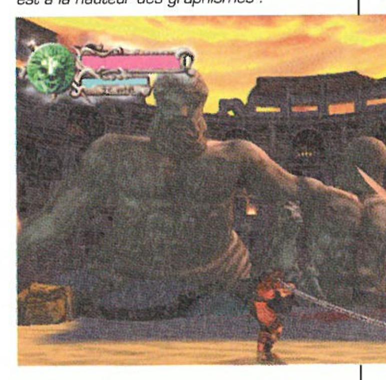


LE JEU CULTE DE GREG DÉBARQUE SUR XBOX

Outre l'alléchant Kurenai no Umi - Crimson Sea, Koei a annoncé le développement d'un autre jeu d'action sur Xbox. Il s'agira d'une simple adaptation de Shin Sangoku Musô 2, Dynasty Warriors 3 en Occident, son méga hit vendu à un million d'unités sur PS2 au Japon. Identique à l'original, ce soft ne proposera que quelques tenues supplémentaires pour les persos et un nouveau mode de difficulté hyper relevé. Sortie au Japon : automne 2002. Europe : N.C.



Précisons que la qualité des orchestrations est à la hauteur des graphismes !



WORLD WAR II

PRISONER OF WAR™

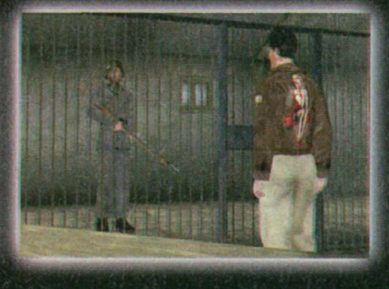
1944 : dans le stalag la résistance s'organise



Vous venez d'être capturé en territoire ennemi. Votre devoir : vous évader; votre mission : détruire les armes secrètes du 3eme Reich.



Du stalag à Colditz : échappez à la vigilance des gardes, organisez le camp et transformez vos hommes en véritable armée de l'ombre.



Une intelligence artificielle exception-nelle : les gardes et officiers vous donneront du fil à retordre.



Un jeu d'aventure, d'action et d'infil-tration révolutionnaire, vous êtes en plein film de guerre !

www.codemasters.com





O•TO•GI



Éditeur : From Software
Machine : Xbox
Sortie au Japon : Courant hiver 2002/2003
Sortie en Europe : N.C.

Action, destruction, spectacle, fantaisie et Japon ancien : voilà en gros les ingrédients de base de la toute nouvelle création de From Software sur Xbox : O•TO•GI.

L'éditeur japonais From Software se sent très bien sur Xbox. Après Gaia Blade et Murakumo (deux titres encore en cours de développement), voilà qu'il nous annonce deux nouveaux softs ce mois-ci : Thousand Land (voir notre article « En bref ») et le prometteur O•TO•GI, dont nous vous proposons de découvrir les tout premiers éléments disponibles. Autant vous dire que lorsqu'on le voit tourner, ce soft fait irrésistiblement penser à un mélange de Z.O.E. de Konami et d'Onimusha de Capcom. En effet, on y trouve un combattant — appelé Raikô — évoluant librement dans les airs sur 360° et luttant à l'aide d'un sabre selon un système de jeu très proche de celui de Z.O.E., avec un habillage et une ambiance qui rappellent Onimusha — l'histoire se déroule dans le Japon de l'époque Heian, entre 794 et 1192. Alors que ce soft ne se situe qu'à un stade de développement évalué à environ 30 %, il se révèle déjà fort enthousiasmant d'un point de vue technique : les graphismes tridimensionnels se montrent très réussis et stylés, les effets spéciaux pleuvent et les décors ont une bien belle allure. Quant à l'animation en 3D temps réel, elle ne manque vraiment pas de pêche.

De l'esthétique de la destruction

Outre le fait de pouvoir mener des combats dynamiques et spectaculaires dans les airs, l'un des aspects les plus prometteurs de ce jeu reste sans aucun doute la possibilité de détruire la totalité des constructions de bois et de pierre, ainsi que la plupart des éléments apparaissant sur les décors : temples, maisons, rochers, etc. Il sera d'ailleurs obligatoire de mener ce travail de destruction, sans quoi on ne pourra progresser dans l'aventure. Pour accéder à certaines parties du jeu, vous n'aurez en effet aucun autre choix que de tout faire voler en éclats. La beauté de ces scènes de furie dans lesquelles le décor se modifie en temps réel constitue la grosse prouesse technique de ce jeu qui, selon ses développeurs, ne pouvait être réalisé sur aucune autre console que la Xbox. Précisons enfin que, contrairement aux apparences, O•TO•GI ne prendra pas la forme d'un jeu simple et bourrin car, appartenant au genre action/RPG, il comportera un aspect jeu de rôle relativement poussé.





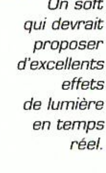
O•TO•GI propose de superbes décors couverts d'éléments destructibles.



Si le principal de l'action se passe dans les airs, sachez que Raikô peut également revenir sur la terre ferme en toute liberté.



Un soft qui devrait proposer d'excellents effets de lumière en temps réel.





Une animation fluide et pêchue vient soutenir ce jeu riche en combats.



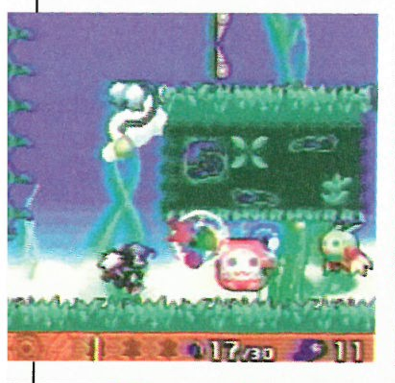
Kaze no Klonoa G2 Dream Champ Tournament

Le sympathique Klonoa fait déjà son retour sur la portable de Nintendo. Ce soft se situe parfaitement dans la continuité de Kaze no Klonoa Moonlight Museum sur WonderSwan et de Kaze no Klonoa Yume Miru Teikoku sur GBA. Précisons au passage que l'excellent mais méconnu volet WonderSwan constitue l'un des meilleurs titres sur cette console. Graphiquement, KnKG2 s'illustre par une 2D toute jolie, détaillée et bien lisible, ainsi que par une subtile palette de couleurs. Alors que dans le précédent volet, les stages dans lesquels Klonoa montait sur une planche pour surfer sur les eaux défilaient selon un scrolling horizontal classique, cette fois, tous les niveaux équivalents sont présentés selon un défilement tridimensionnel. On trouvera un total de 50 niveaux (Visions) originaux, soit 10 de plus que dans le précédent volet GBA, pas moins de 5 mondes, ainsi qu'une bonne brochette de boss. Un très bon jeu de plate-forme en perspective.

Éditeur : Namco • **Machine :** Game Boy Advance
Sortie au Japon : Août 2002
Sortie en Europe : N.C.



Globalement, le système de jeu reste inchangé par rapport au précédent Klonoa sur GBA.





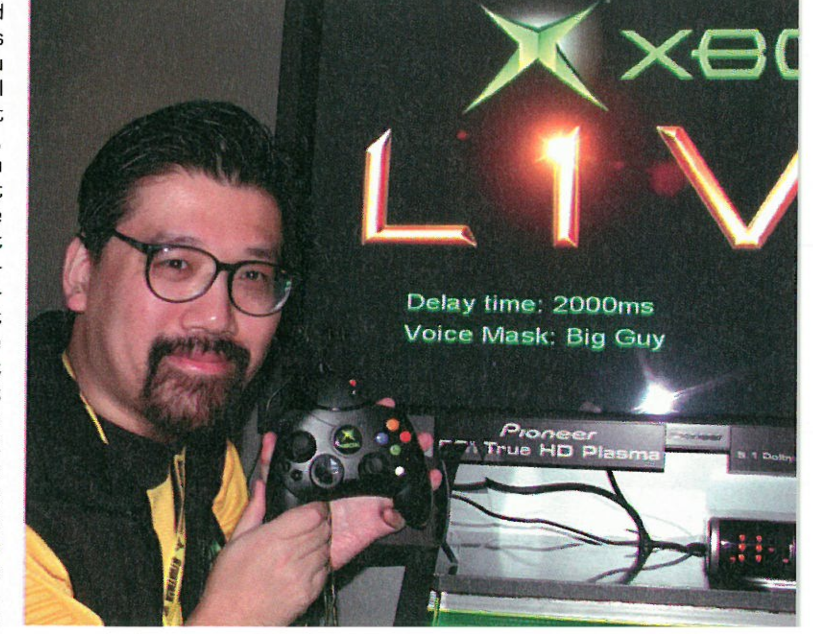
Entre les niveaux, de petites séances de blabla vous permettent de souffler un peu.



Klonoa repart pour de nouvelles aventures dans le « Tournoi des rêves ».

Le mot de Famitsu

Amis de la France, bonjour ! Pour la plupart des entreprises japonaises, l'année fiscale se termine fin mars. C'est pourquoi, en général, les jeux affluent à cette période et non en ce beau mois de juin (même si Microsoft Japon, lui, boucle son année fin juin). Sans surprise, les gros vendeurs sont toujours World Soccer Winning Eleven 6 de Konami et le Kingdom Hearts de Square, tous deux ayant dépassé le chiffre des 700 000 unités. Et le jeu officiel de la Coupe du Monde, FIFA World Cup 2002, s'est écoulé à plus de 70 000 exemplaires. Même s'il n'a pas l'air mauvais, il n'a rien pu faire face à la puissance et à la qualité du jeu de Konami. Le titre le plus remarqué ce mois-ci, c'est bien sûr Final Fantasy XI. Même s'il s'est écoulé à moins de 85 000 pièces, il ne faut surtout pas conclure à un échec. Pour pouvoir jouer à ce titre (modem, disque dur, abonnement), cela coûte environ 60 000 yens (520 euros). Ça représente un jeu par mois pendant un an ! Beaucoup de jeux voudraient suivre cette voie, mais cela leur est impossible, de par leurs moyens ou le manque de modems évident. Rien qu'au Japon, un FF atteint généralement entre 2 et 3 millions d'exemplaires vendus, et en ce sens, l'ancien président de Nintendo Yamauchi aurait déclaré qu'il s'agit « d'un échec commercial total » ; les joueurs chanceux qui s'y essaient assurent pourtant connaître une satisfaction totale et un challenge stimulant. Une histoire que j'entends beaucoup à propos de ce titre, c'est que ceux qui ne jouaient pas aux jeux online sur PC étaient très satisfaits, et qu'ils ne dormaient qu'une paire d'heures pour pouvoir en profiter au maximum ! Il faut dire qu'à l'époque de Phantasy Star Online sur Dreamcast, de très nombreux utilisateurs y ont joué plus de 300 heures ! Les jeux online sur console ne sont pas très profonds pour l'instant, mais même avec ce postulat, on y trouve toujours son plaisir grâce à un amusement tout nouveau. Pendant l'E3, les joueurs japonais ont eu droit à une sacrée surprise : l'annonce de baisse de prix sur toutes leurs machines. La Xbox perd 10 000 yens et passe à 24 800 yens, la PS2 passe en « open price » mais on la voit partout à 28 000 yens, et surtout, la GameCube descend à 19 800 yens ! (environ 170 euros). La Xbox gagne donc une chance supplémentaire de se vendre un peu au Japon, champ de bataille du jeu vidéo ! Halo s'est écoulé à 60 000 unités, ce qui n'est pas énorme, mais avec les futurs Tekki et Panzer Dragoon Orta, on espère qu'il y aura un petit sursaut d'ici la fin de l'année !




Cette photo me rappellera toujours mon enfance, quand j'ai découvert le « Clod Buster » grandeur nature au salon de la maquette, avec ses pneus deux fois plus grands que moi.



Le temps limité vous oblige à découvrir de nouveaux obstacles au dernier moment ; il faut trouver rapidement la meilleure manière de les appréhender.

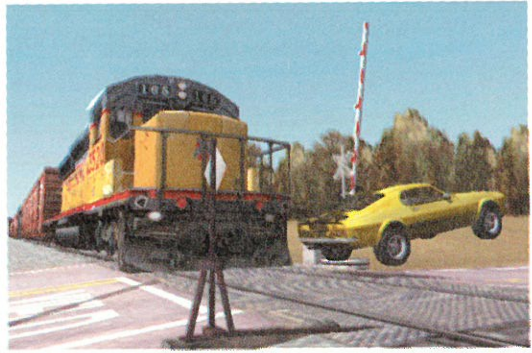
Stuntman



Éditeur : Infogrames
Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : 1er septembre 2002

Tout petit, je croyais que toutes les cascades dangereuses étaient faites avec des images en 3D. Heureusement, 5 accidents de voiture m'ont appris à respecter le très suicidaire Rémi Julienne.

Tourner un film, c'est assez difficile, sauf pour Lars Von Trier et son caméscope. D'ailleurs, j'ose parfois imaginer dans mes rêves les plus fous ce qu'aurait donné Spider-Man ou Episode 2 tournés selon le Dogme, un postulat qui propose de faire des films sans effets spéciaux, sans ingénieur du son, en lumière naturelle et sans effets de montage. Loin de tout cela, l'industrie du cinéma qui rapporte a toujours utilisé des pros du volant qui se lancent dans des cabrioles aériennes impressionnantes, et qui permettent à des films comme *Taxi* d'être presque regardables. Parmi tous ces cascadeurs, le plus prestigieux est un français du nom de Rémi Julienne, qui n'a rien à voir avec ce jeu mais comme ça vous pourrez dire que pour 5,5 euros, Joypad vous apporte l'info ET la culture. Mais revenons à nos piges et parlons de Stuntman, où le but ultime sera d'avoir des accidents, si possible « regardables ». Vous voilà donc promu cascadeur de films d'aventure, d'action ou d'humour. À chaque tournage correspondra donc un parcours imposé, à réaliser dans un temps très limité.


On ne meurt pas dans Stuntman, mais on prend des risques très idiots, surtout dans ce tournage « texan ».



Les replays sont un moment de détente ou une manière de comprendre où se trouve le problème en cas d'échec.

Moteur, ça tourne !

Premier constat : le jeu de Reflections (Driver) est très original. Second constat : il est assez difficile. Car contrairement à un jeu de bagnoles traditionnel, il va falloir ici rouler en respectant les consignes du réalisateur hollywoodien, assez peu enclin à l'échec. Il faudra suivre un timing précis pour franchir une barrière, doubler un train, sauter d'un toit ou encore éviter des explosifs. Et il est hors de question que vous posiez vos doigts gras sur cette feuille de papier millimétrée qu'est le script du jour. Chaque tournage de Stuntman demandera de la rigueur, mais surtout beaucoup d'entraînement pour pouvoir bien mémoriser les séquences. Au niveau de la maniabilité, il faut avouer que Stuntman dispose d'une prise en main très souple. Les différents véhicules que l'on pourra conduire lors des longs métrages profitent en effet d'une gestion de l'inertie assez sympathique, en exagérant un bon brin les mouvements de la bagnole. Résultat : les replays sont généralement assez fendards, l'effet de puissance sur les voitures qui percutent décor, structures et autres caisses étant saisissant ! Techniquement très correct, Stuntman n'est cependant pas encore la révolution du jeu de bagnoles que l'on attend, vu sa durée de vie qui semble pour l'instant assez limitée et son gameplay à première vue assez répétitif. Le jeu étant prévu pour septembre prochain, il lui reste encore du temps pour être peaufiné et à nouveau présenté devant nos esprits critiques et exigeants.

en bref



LE CHANCEUX DU MOIS

À Cergy, un homme sous l'emprise de l'alcool se plaignant de payer trop d'impôts a braqué son arme sur un employé du fisc et a appuyé sur la gâchette. Par chance, la balle, mal engagée, n'est pas partie. Le forcené a été bloqué dans le sas de sécurité quand il a voulu repartir.



Télex

Les créateurs de Gift planchent en ce moment sur un jeu d'action destiné à la PS2. Le soft s'intitulera Kaan et vous mettra dans la peau d'un jeune barbare surpuissant.

PRYZM SUR PS2

PRYZM Chapter One : The Dark Unicorn met en scène une licorne et un troll à diriger à tour de rôle dans un univers fortement imprégné d'heroic-fantasy sur 37 niveaux et 4 univers. Les deux créatures devront s'allier pour combattre une force maléfique qui s'est abattue sur leur territoire. Entre stratégie et combats au corps à corps, PRYZM sera disponible au mois de juillet.





Télex

À la Grande Halle de la Villette de Paris se tiendra la 7e Édition du LAN-Arena les 5, 6 et 7 juillet. Les joueurs pourront s'affronter sur Counter-Strike, Unreal Tournament, FIFA, Starcraft, et bien d'autres ! Le gagnant pourra remporter la coquette somme de 60 000 euros !

FAN FESTIVAL

Festival de Japanimation et de jeux vidéo, le Fan Festival se tiendra du 29 août au 1er septembre à l'Espace Auteuil, Paris 16e. Différent d'un salon, la volonté de ses organisateurs est d'en faire un lieu de fête. Tournois de jeux vidéo (80 machines, avec du DDR, du Soul Calibur, du VF4, etc.) en partenariat avec le CTPL, shopping, cosplay, projections, dédicaces, et vols à l'étalage ne constituent qu'un aperçu du programme. Pour en savoir plus : www.fan-festival.com.





ayStation.2
Lobelle
Lob
ation.2
Smash Court Tennis™ Pro Tournament. De vrais matches de tennis chez vous

Made in Europe

Enclave



La version finale ne sera pas là à temps pour boucler ce numéro avec un test... on devra donc se contenter de la bêta que je viens de lâcher à l'instant. Après avoir parcouru une petite dizaine de niveaux sur la vingtaine que comprend le jeu, je dois avouer que deux constats s'imposent. Le premier, c'est qu'Enclave est vraiment très beau, avec des textures d'une richesse incroyable, un design magnifiquement travaillé dans les moindres détails des personnages, de leurs armes et de leurs animations, et un affichage fluide et propre. Le second, c'est que ça sent la déception à plein nez : on s'ennuie tout de même pas mal, et plutôt que de retarder la sortie du jeu (quitte à le peaufiner encore plus) pour ajouter les modes multijoueurs originellement prévus, les développeurs ont choisi de le sortir simplement avec les deux campagnes solo (Lumière et Ténèbres), point final. Pas même de mode en écran splitté... Pour un titre qui devait à l'origine être principalement online, voilà qui nous laisse sur notre faim. Quoi qu'il en soit, même si vous pourrez trouver Enclave en boutique cet été, je ne saurais que trop vous conseiller de patienter jusqu'au test dans le numéro de septembre de Joypad...

Éditeur : Swing Entertainment
Machine : Xbox
Sortie en Europe : Juillet 2002



Le combat est un peu brouillon, en vue à la 3e comme à la 1re personne.


À divers moments, il faudra utiliser des armes de siège comme cette baliste.

Baldur's Gate Dark Alliance



Sur PS2, Baldur's Gate Dark Alliance a connu un grand succès. Et il était mérité. Magnifique, simple, riche, et captivant, le jeu avait toutes les qualités pour plaire au public le plus large. Sur Xbox, l'adaptation reste fidèle à ce que l'on connaît déjà, et se révèle bien entendu au moins aussi réussie, esthétiquement parlant. Les Royaumes Oubliés bénéficient de décors superbes, dans lesquels vous incarnez au choix un nain guerrier, un archer humain ou encore une magicienne elfe. Tous ceux qui ont déjà joué à la version PS2 n'apprendront rien... Chaque personnage possède ses avantages et ses inconvénients (plus de sorts pour l'elfe, attaque à distance pour l'archer, etc.), mais au final, on se rend compte que les trois peuvent devenir très puissants. Le système de gestion des persos se révèle très souple, et vous pourrez jouer à deux en même temps, échanger votre équipement, recommencer une partie en gardant vos sorts déjà acquis, etc. La version PS2 n'est pas aussi riche que celle sur PC, certes, mais son côté aventure-action atteint des sommets encore jamais vus. Pour le moment, il n'y a apparemment aucune réelle différence entre la version PS2 que l'on connaît déjà et cette adaptation Xbox, certes magnifique mais qu'on aurait aimé voir bénéficier de quelques petites options inédites. Nous verrons bien lorsque nous aurons enfin une version jouable du titre entre les mains...

Éditeur : Interplay • **Machine :** Xbox
Sortie en Europe : Septembre 2002

Le géant des glaces reste un des ennemis les plus impressionnants du jeu.


Les monstres sont parfois si grands qu'ils vous écrasent de leur masse.


Les sorts magiques sont d'une efficacité certaine à « haut niveau ».

en bref



LA BOURDE DU MOIS

La fascination des armes chez les Américains nous étonnera toujours. À Los Angeles, un pistolet a été retrouvé dans les affaires d'école d'un enfant de 3 ans par une responsable de garderie. C'est le père du bambin qui avait oublié sa veste et son arme dans le sac à dos de son fils. Tout est bien qui finit bien !



Télex

TDK Mediactive a acquis la licence de Chevrolet pour une durée de 5 ans pour se lancer dans la fabrication de voitures de luxe. Bien sûr que non, bande de nases, pour faire des jeux pardi, qui commémoreront à l'occasion le 50e anniversaire de la Corvette !

LES GAGNANTS DU CONCOURS GC !



Vous fûtes extrêmement nombreux à avoir participé au concours GameCube du Joypad n°118 ! Voici enfin les noms des vainqueurs tant attendus ! Les 5 premiers et dans l'ordre sont donc : Frantz DURUPT (1er prix) de Villiers-les-Nancy, Fouad NEJARA (2e) de Chalon-sur-Saône, Laurence GAUD (3e) de Plan-de-Cuques, Damien DAUGE (4e) de Bonsecours et Sylvie CHARLOT (5e) d'Estry ! Bravo à eux et à tous les autres que nous ne pouvons pas citer ici, faute de place !

Télex

Après la Coupe du Monde, Zidane continue sur la voie de la malchance. Son jeu éponyme intitulé Zidane Football Génération est en effet repoussé à octobre 2002 sur PS2 et PSone. En revanche, le soft sortira comme prévu sur GBA.

LES GAGNANTS DU CONCOURS XBOX !

Paru dans le n°116, le concours Xbox vient de révéler les noms de ses vainqueurs dont nous donnons ici les six premiers lauréats. Nous avons donc : Jérémie PALACCI (1er prix) de Montesson, Gilles FRIMOUR (2e prix) du Kremlin-Bicêtre, Damien DETYCHEY (3e prix) de Nancy, Alexandre VANHALEWYN (4e prix) de Halluin, Annie CECCALDI (5e prix) de Biarritz, et Dolores RAMBLA ARMAND (6e prix) de Mimet. Bravo également aux 150 autres gagnants !


igben
interactive
THE KING OF
FIGHTERS
NEOBLOOD
EX
Sammy
POUR TOUS

Dans les cuisines de Microids

Contrairement aux apparences, White Fear n'est pas un jeu de plate-forme.







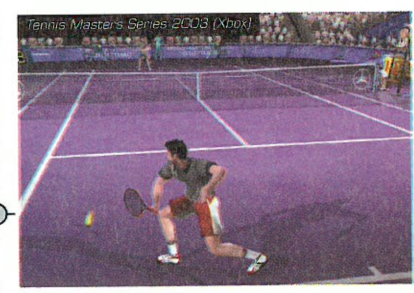

Éditeur : **Microids**
Machine : **PS2, Xbox et GBA**
Sortie en Europe : **Fin 2002**

Dire que Microids cherche à percer dans le marché du jeu vidéo tiens soit du doux euphémisme, soit du pléonasme. Pour meilleure preuve, l'éditeur français nous annonce la sortie de trois titres sur toutes les consoles du moment.

Et encore, on ne vous parle pas des autres produits qui sortiront sur PC. Ceci pour dire que la politique de Microids est très semblable, actuellement, à celle développée par d'autres éditeurs français (Wanadoo Editions, notamment). Maintenant, si vous souhaitez savoir si ladite production massive de titres nous donnera tout et n'importe quoi, il faudra attendre les tests.

Avant-goût d'avant-goût

Le premier qu'on trouvera dans le commerce se nomme **Ben-Hur**. Il ne faudra pas s'attendre à pouvoir jouer Charlton Heston, mais le titre nous offrira bien toute une tripotée de courses sur chars antiques. Pari risqué, puisque ce genre de produit se fait apprécier grâce aux sensations de vitesse que peut procurer le jeu, et jusqu'à présent, une Porsche avancera toujours plus vite qu'un char antique. Cela dit, certains aspects sont intéressants. Par exemple, le joueur pourra se servir à outrance de magie divine, histoire d'accélérer son véhicule ou de ralentir celui des autres, et lorsqu'un concurrent en doublera un autre, une phase de combat de 15-20 secondes, façon Street Fighter, permettra, en cas de victoire, de gagner la place convoitée. Dans un tout autre registre, une nouvelle version plus nerveuse de Tennis Masters Series va sortir. La version se nomme **Tennis Masters Series 2003**. Jugé trop axé « simulation » dans sa version précédente, le gameplay de cette suite a été accéléré, sans toutefois sacrifier ce côté simu qui faisait justement la richesse principale du premier opus. De même, le design a été amélioré, ce qui n'est pas un luxe. À noter que Microids profite de la sortie de ce jeu pour le porter également sur GBA. Certes, on attendra le test pour se prononcer, mais force est de constater que, graphiquement, le jeu se défend bien sur la portable.

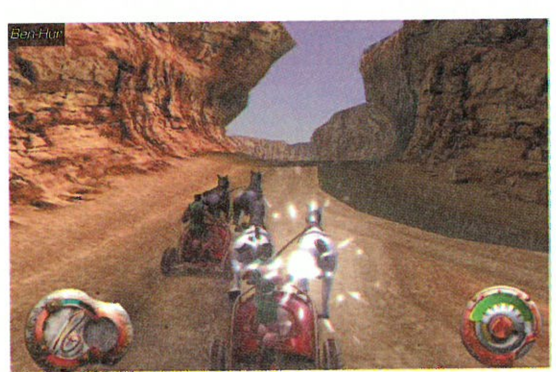


Tennis Masters Series 2003 cherche à faire une entrée sur console... Pas facile pour ce simulateur de tennis !



Ben-Hur bénéficiera-t-il d'un appui technologique suffisant pour garantir une qualité de Game play ?

Enfin, le dernier titre prévu est développé par Widescreen, les mêmes qui auraient réussi Dune si Cryo, leur éditeur d'alors, avait fait preuve de moins de confusion. Spécialisé dans le jeu d'aventure, le studio nous offrira **White Fear**, un titre entièrement en 3D et jouable à la troisième personne, sur fond de légendes inuits. En gros, on incarnera un jeune pêcheur inuit qui combat les puissances maléfiques d'une sorcière, souhaitant voir la banquise fondre un grand coup... Tout ce beau monde devrait sortir sur nos consoles entre septembre et décembre 2002. On vous en reparlera sûrement à ce moment-là !





en bref



LE MARIAGE DU MOIS

Un couple de Singapour a célébré son mariage dans un aquarium plein de requins dans le but d'attirer l'attention de l'opinion publique chinoise friande d'ailerons de requin sur une possible extinction de cette espèce animale. Lester Kwok et Juliana Khoo, deux plongeurs diplômés, en sont bien sûr sorti indemnes et la bague au doigt.



Télex

Ubi Soft organise un concours de design de niveaux qui s'adresse aux artistes en herbe. Les gagnants verront leurs stages intégrés dans le jeu XIII, le prochain FPS inspiré de la bande dessiné de Van Hamme, et remporteront également des caméras numériques et des Home Cinéma.

JE NE SUIS PAS UN NUMÉRO

Dans Fugitive Hunter, Jake Seaver, un ancien membre des Navy Seals, est un chasseur de primes chargé de capturer vivants les plus dangereux fugitifs du moment. Le jeu s'inspire d'une émission TV diffusée aux États-Unis intitulée « FBI's Most Wanted List » et se déroulera à la 1re personne. L'aventure commence à Miami alors que la maison de Seaver est détruite par un attentat terroriste. Un jeu Infogrames pour PS2.



Télex

Pour l'acquisition d'une Xbox et d'une manette de jeu, Microsoft vous offre 2 jeux : Oddworld Munch's Oddysee et Project Gotham. Il suffira d'envoyer 5 euros pour les frais d'envoi et d'inscrire sur papier libre ses coordonnées, sans oublier bien entendu d'y joindre les preuves d'achat !

VUP S'ASSOCIE À MAJESCO

Vivendi Universal Publishing continue son invasion mondiale en unissant ses forces à celles de l'éditeur et développeur américain Majesco. Cette union donnera naissance à 9 titres qui seront exclusivement distribués en Europe, au Moyen-Orient, en Afrique et dans certains pays d'Asie. L'année dernière, Majesco a distribué 11 titres dont GTC Africa et Soldier of Fortune sur PS2.



Made in Europe

Deathrow



Éditeur : Ubi Soft
Machine : Xbox
Sortie en Europe : Fin octobre 2002

Pour ceux qui l'ignorent, Deathrow est le terme anglais pour désigner le couloir qui mène vers la chaise électrique dans le pays des Droits de l'homme, les États-Unis. Je confirme, c'est plutôt finaud comme titre, pas du tout tendancieux... Où ça nous mène la folie des hommes, on court droit à notre perte, moi j'dis !

Le paysage vidéoludique est décidément composé de nostalgiques en ce moment. Après tous les délires revival parus sur la GBA, voilà que les Suédois de South End Interactive ont décidé de se taper un trip jeu futuriste ultra-violent sans règles, à la Speedball. Ouais, je suis au courant, Willow a déjà fait un topo le mois dernier, ne croyez pas qu'on devient gâteux. Si on en reparle, c'est parce que cette fois, on a tâté du paddle avec une version jouable qui nous a permis de nous en faire une idée plus précise. Bon alors, comme nous disait le Corse, Deathrow ne donne effectivement pas dans la finesse. C'est un jeu bien violent qui trouvera principalement son public de l'autre côté de l'Atlantique. Je vous explique le concept. Deux équipes composées de quatre joueurs se frittent dans une arène avec pour objectif de passer un frisbee dans une sorte de panier de basket du futur. Pour cela, tous les coups sont permis, voire recommandés. Comme il n'y a pas de règle, c'est du bourrinage à outrance, alors question gameplay, on peut difficilement faire plus simple.

Tatapoum !

Du côté du sacro-saint aspect technique, on remarque que les joueurs sont composés de 7 000 polygones (NDTraz : p'tain, t'es fort Angel !) chacun et que les animations sont parfaitement fluides. Question maniabilité, bien qu'au début on soit un peu largué, on finit par rapidement s'y retrouver dans les commandes, pour finir par faire de bonnes combinaisons entre équipiers, un peu dans le même esprit que dans un match de hockey. Cependant, concernant la réalisation, il y a encore de gros points sombres. Pour commencer, les caméras sont loin d'être au top. Bien qu'il y en ait plusieurs disponibles, aucune ne convenait parfaitement. En solo, le problème ne se fait pas sentir, mais en écran splitté, on a du mal, ce qui est énormément gênant pour ce type de jeu qui prend toute son ampleur en multijoueur. À certains moments, cela devient tellement confus qu'on ne retrouve même plus le disque ! De plus, la sélection du perso est loin d'être optimale. Cela dit, ne soyons pas mauvaises langues gratuitement, chez Ubi Soft, ils étaient à l'écoute et nous ont assuré que ces quelques problèmes allaient être retravaillés. Eh ben vous savez quoi, puisque ce sont les vacances, je suis de bonne humeur, je vais les croire ! Et en plus, j'aime bien la Suède, c'est un pays plutôt sympa !



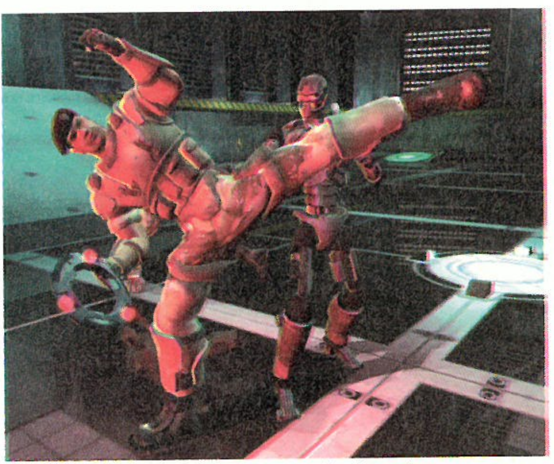
La modélisation des persos est plutôt bonne et le design assez travaillé.



Voici le disque qui est à l'origine de toutes ces discordes !



Une touche de féminité dans un monde de brutes...



Le commando a l'art du lever de jambe « Van Dammien ».

en bref



LA TROUVAILLE DU MOIS

Une compagnie néerlandaise a développé des vibromasseurs pour truies afin de leur rendre plus agréable le processus d'insémination artificielle. « Les gens utilisent des vibromasseurs et nous nous sommes dit : pourquoi ne pas adapter cela pour les cochons ? », a-t-elle ajouté en soulignant que cette découverte améliorait la condition des animaux.



Télex

Les possesseurs de Game Boy Advance pourront profiter d'une compile éditée par THQ qui répond au nom de Yu Suzuki Pack et qui comprendra des classiques tels que Outrun, Hang On, Space Harrier et After Burner. Supeeeeer...

LARA SUR GBA

Ubi Soft a signé un accord exclusif avec Eidos pour développer et éditer les aventures portables de la donzelle. L'éditeur pourra ainsi mettre en scène la plantureuse héroïne et exploiter la juteuse licence pendant deux ans. Le premier titre s'intitulera Lara Croft Tomb Raider : The Prophecy et sera disponible à la fin de cette année sur Game Boy Advance.

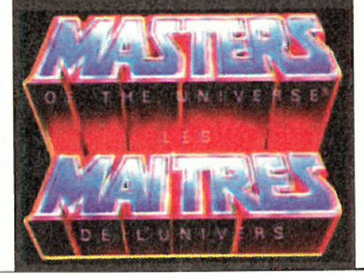


Télex

Medal of Honor va débarquer (quel jeu de mots pourri !) sur Xbox et GameCube d'ici la fin de l'année. Maintenant, quant à savoir s'il s'agira du MOH Frontline ou de la version PC, seul l'avenir nous le dira.

LES MAÎTRES DE L'UNIVERS

« Adam le Prince d'Eternia, par la puissance de son glaive magique, devient, pour aller au combat, le grand Musclor aux pouvoirs fantastiques. » Ce magnifique générique des *Maîtres de l'Univers* interprété par Alain Chauffour sera de retour sur toutes les lèvres et sur toutes les consoles nouvelle génération grâce à l'accord signé entre TDK Mediative et Mattel. Vivement 2003 !





"Deus Ex est une superbe expérience qui oscille entre aventure et action-tactique, le jeu qu'il ne faut rater sous aucun prétexte pour connaître l'épanouissement vidéoludique"

Joypad : 9/10



"Deus Ex est un titre d'exception, un chef-d'oeuvre qui marquera les amateurs de jeux vidéo !"

PlayStation 2 Mag : 9/10

"Deus Ex est tellement grand qu'il en devient incontournable "

PSM2 : 18/20

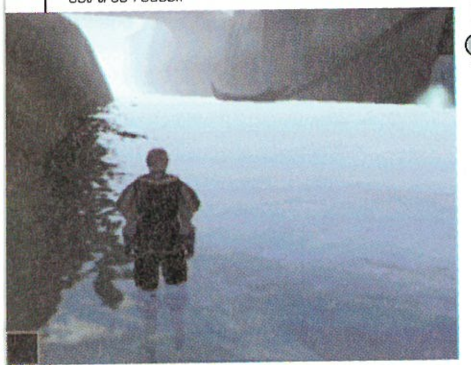
Vivez l'expérience sur PlayStation 2

PlayStation 2

Morrowind

Éditeur : Bethesda Softworks
Machine : Xbox
Sortie en Europe : Août 2002

Morrowind est ce que l'on appelle un tueur de temps, un effaceur de vie sociale. Commencer à y jouer, c'est mettre le doigt dans un engrenage mortel qui risque de durer des semaines, voire, plus probablement, des mois. L'aventure que l'on y vit est heureusement à la hauteur du temps que l'on investit...



Le rendu de l'eau, tout comme sur la version PC, est très réussi.



Les décors, vastes, ne sont pas souvent surpeuplés...

Les joueurs consoles ne connaissent pas, pour la plupart, Morrowind. Et pour cause, c'est un pur jeu PC (suite de Daggerfall, un jeu sorti... en 96 !), qui tente de reprendre les qualités de son illustre prédécesseur, en effaçant la plupart de ses défauts. Car oui, Daggerfall était long et génial, mais oui aussi, il était plombé par un nombre de bugs ou de lourdeurs accablant qui a découragé plus d'un joueur plein de bonne volonté. Et c'était bien dommage. Avec Morrowind, le tir est heureusement corrigé, mais tout n'est pas non plus parfait, on a déjà pu s'en rendre compte avec la version PC. Ne brûlons toutefois pas les étapes et commençons par le commencement, comme dirait La Palisse...

Un univers d'une richesse inégalée

Morrowind commence de façon assez curieuse. Vous êtes libéré officiellement par l'empereur du pays dans lequel vous vous trouvez, et on vous demande de contacter certaines personnes afin de mener à bien une mission. C'est là l'intérêt principal de l'histoire, sa trame la plus importante. Mais les sous-quêtes sont légion. Avant de vous lancer dans l'aventure, vous pourrez déterminer la race et les caractéristiques de votre personnage, qui peut se



Les dialogues ont une importance primordiale dans le jeu. Vous aurez de quoi lire...



Les combats se déroulent au corps à corps ou en utilisant des sorts magiques.

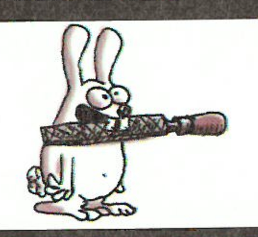
spécialiser dans des dizaines de compétences différentes (liées à la magie, au combat, à la résistance physique, etc.). Bien entendu, une fois lâché dans la nature, libre à vous de vous balader où bon vous semble, de discuter avec les pèlerins dont la tête vous paraît sympathique et d'essayer de voler ou d'aider les nobles gens. Votre liberté est totale. Elle l'est à un tel point qu'évoluer dans un univers comme Morrowind donne le tournis. On peut marcher pendant plusieurs dizaines de minutes pour aller d'un point à un autre. On peut se perdre facilement, tourner en rond, on admire les paysages, les reflets magnifiques sur l'eau (c'est du Pixel Shader me souffle RaHaN, comme sur la version PC)... On se rend compte, avec ébahissement, que l'on évolue dans un vrai monde, gigantesque, où il est possible de décider de choses incroyablement précises, comme par exemple entrer dans une maison et ouvrir un livre pour le consulter (ce qui peut parfois vous donner des bonus dans l'une de vos caractéristiques). Ce sentiment réel de liberté, ces décors immenses, cette richesse absolument faramineuse constituent les principaux intérêts du jeu. Maintenant, il faut bien avouer une chose : ce titre ne plaira pas à tout le monde, loin de là. En plus d'avoir l'assurance de disposer d'au moins 200 heures de libres dans les prochains mois, il faut se faire au rythme lent du jeu, au fait qu'il n'y a pas tant de monde que ça dans les grandes villes ; il faut se dire qu'on va lire l'équivalent des *Misérables* au travers des dialogues... Et puis, l'animation des persos n'est pas forcément top. Bref, Morrowind est assez old school dans le fond, et il n'a pas pour ambition de révolutionner le genre. Reste un titre hors normes qui devrait briller dans la ludothèque Xbox, à la rentrée...

en bref



L'ÉVASION DU MOIS

Trente et un prisonniers se sont échappés d'une prison de l'Ouganda en profitant de l'absence de leurs gardiens qui faisaient la chasse à un lapin. Les détenus travaillaient dans les jardins de la prison lorsque le rongeur est sorti des broussailles et a monopolisé l'attention des matons.

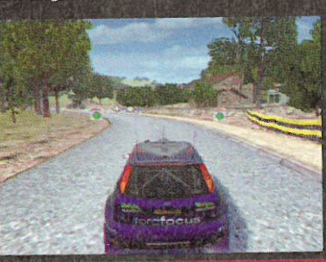


Télex

La CESA (Computer Entertainment Software Association) veut créer au Japon une commission chargée de contrôler le contenu des jeux vidéo. En théorie, une classification devrait venir agrémenter les softs plus ou moins violents pour les limiter à une certaine tranche d'âge de joueurs.

CODEMASTERS SUR GAMECUBE

On s'en doutait, et c'est maintenant officiel : on retrouvera Colin McRae Rally 3 sur la console de Nintendo, auquel se joindront Roger Lemerre - La Sélection des Champions, Club Football et Shoot to Kill : Columbian Crackdown. La GameCube se prépare donc à accueillir beaucoup de sport et un peu de shoot de la part de l'éditeur anglais courant 2003.



Télex

Même s'il ne s'agit pour l'instant que d'une rumeur, la version GameCube de Soul Calibur 2 devrait accueillir un invité de luxe : Link ! Le héros de Miyamoto apparaîtrait dans un style bien adulte et fendrait ses ennemis à larges coups d'épée. Et là, tout de suite, c'est la grande classe. Bien évidemment, les versions Xbox et PS2 ne comporteraient pas ce « bonus ». Si cela se confirme, Nintendo et Namco seraient décidément de plus en plus proches.

L'INDY CAR EN VEDETTE

Codemasters vient d'obtenir les droits exclusifs du championnat américain d'Indy Car sur PS2 et Xbox. L'éditeur anglais agrandit ainsi son catalogue sportif et intègre l'une des courses les plus célèbres : les 500 miles d'Indianapolis, épreuve de ce championnat. Cet accord inclut les droits d'utilisation des véritables équipes et pilotes de la saison 2002.





PlayStation 2

BEAUCOUP PLUS QU'UN NUMÉRO DE CHARME...

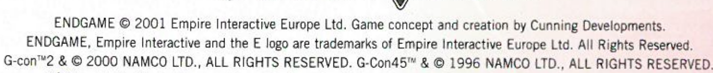
EG
NO.1

EG
ENDGAME™

Pistolet en main, incarnez Jade, un agent secret qui, loin des artifices habituels,
vous fera tomber sous le charme à coup sûr.

Compatible avec







La saga des développeurs

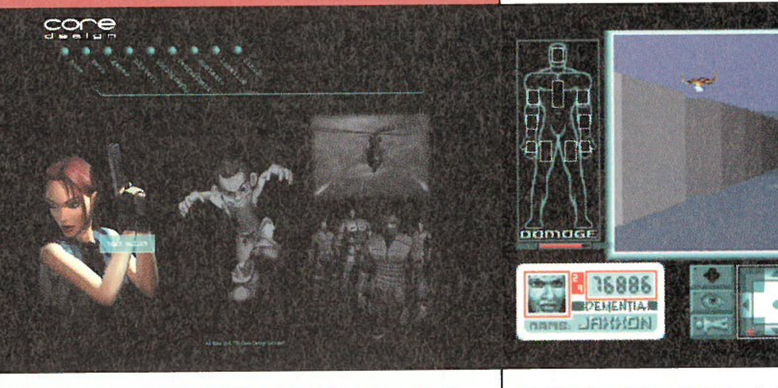
par Papy Chris

CORE DESIGN : De Rick Dangerous à Lara Croft

On associe souvent le nom de Tomb Raider à celui d'Eidos. Pourtant, à la base, c'est bel et bien Core Design, un studio de développement anglais, qui en est le père. Peu connu du grand public, Core existe pourtant depuis maintenant près de 15 ans. Nul doute que vous avez joué, sans le savoir, à certains de ses plus grands titres...



Core Design voit le jour en Angleterre en 1988. C'est Jérémy Heath-Smith qui en est le fondateur. Avec 16 000 livres (l'équivalent de 160 000 francs à l'époque), il met en place une société dédiée à la conception de jeux vidéo et embauche huit personnes. Leur premier jeu connaîtra instantanément le succès. Un fait rare mais mérité puisqu'il s'agit de Rick Dangerous. Je ne sais pas si vous avez eu l'occasion de vous y essayer, mais je me souviens avoir passé, personnellement, de folles heures sur ce titre (sur Amstrad CPC), à tenter d'éviter les multiples pièges de ce jeu de plate-forme/action inspiré d'*Indiana Jones*. Rick Dangerous tournait sur les micro-ordinateurs de l'époque et fut proclamé jeu européen de l'année en 1988. Un départ en fanfare pour Core Design donc, qui confirmera ensuite ses envies d'innovation et de recherche perpétuelle du gameplay parfait. La politique d'expansion du groupe lui sera en tout cas profitable puisque Core Design a déménagé plusieurs fois et emploie désormais une centaine de personnes...



Le site www.core-design.com a bénéficié d'une refonte totale il y a de cela quelques mois.

Corporation fut un des premiers jeux de tir à proposer une vue subjective.



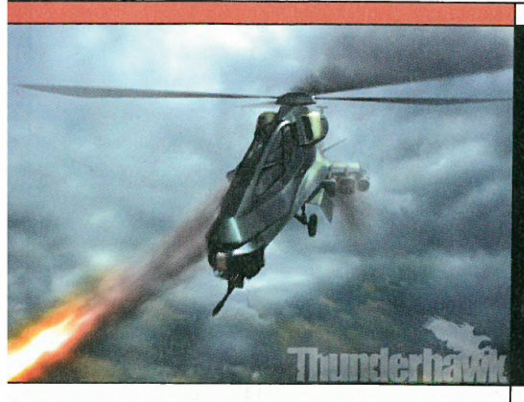
Core Design a développé un assez grand nombre de titres pour l'Amiga CD32. Un geste plein de bonté...

Développeur touche-à-tout

Les premiers jeux développés par la société étaient exclusivement destinés aux micro-ordinateurs de l'époque. Après Rick Dangerous, Core tenta d'innover en proposant Corporation, un jeu de tir 3D pas forcément très brillant mais qui aura eu le mérite d'exister avant le premier vrai jeu majeur du genre : Doom (Id Software - 1993). Jusqu'en 1994, Core Design se concentre avant tout sur l'Amiga, le PC et l'Atari ST et propose de nombreux titres qui rappelleront certainement des souvenirs aux plus vieux d'entre vous : Thunderhawk, Heimdall, Chuck Rock, Wonderdog... Tout va bien sur micro donc, mais les débuts du développeur anglais dans le domaine des consoles reste timide et balbutiant. En 1993, Core adapte tout de même Chuck Rock 2 sur les consoles Sega de l'époque (MegaDrive, Master System et Game Gear). Le jeu, de bonne qualité, reçoit généralement de bonnes critiques dans la presse spécialisée, et les joueurs découvrent, sans le savoir, le premier jeu console d'un développeur qui se distinguera de façon éblouissante quelques années plus tard... Core Design soutiendra de façon assez marquée deux machines qui ne connaîtront pourtant qu'un succès très limité : l'Amiga CD32 (on ne rit pas) et le Mega-CD de Sega. On le voit, Core semble manifestement intéressé par les possibilités offertes par le support CD, et tente d'exploiter ce dernier au travers de titres aussi divers que Heimdall II, Battlecorps, SoulStar ou BC Racer. Il ne manquera pas non plus d'adapter sur CD certains de ses vieux titres à succès (Thunderhawk et Chuck Rock II notamment). De 1990 à 1995, Core Design touche un peu à tout et fait figure de développeur de talent. Il ne rencontre toutefois pas le succès de façon aussi fulgurante qu'à l'époque de son premier titre phare, Rick Dangerous. Mais la providence va bientôt de nouveau frapper à la porte des bureaux des frères Smith...

La poule aux œufs d'or

1995 est une année intéressante puisqu'elle voit la naissance, au Japon, de la PlayStation de Sony. Core en profite pour toucher timidement du doigt les consoles nouvelle génération que sont la Saturn et la PlayStation et propose sur ces deux machines le même jeu : Thunderhawk 2. L'expérience semble satisfaisante puisque l'année suivante, en 1996, Core



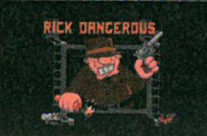
hunderHawk est un titre qui a connu un faible succès sur Mega-CD. Son remake sur PS2 (appelé également hunderstrike) n'a pas non plus enthousiasmé les foules.

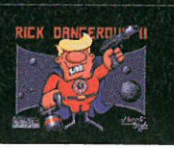
RICK DANGEROUS
THE COMPLETE MAPS

These maps are a complete walkthrough for both games. I have used the Atari ST versions to make the maps with - PC and Amiga graphics are identical. 8-bit versions of Rick have shorter levels, but here's the full monty. Where there are any hidden traps, they have been revealed on the solution. I can't promise they're all there, but I've done what I could...

The cut-off point on the 8-bit versions is shown with a star. This has been checked on all three 8-bit machines.

Even though all the images are 16-colour PNG images, the whole lot of them all on screen at once could take quite a while to load, depending on the size of the level. You have been warned...



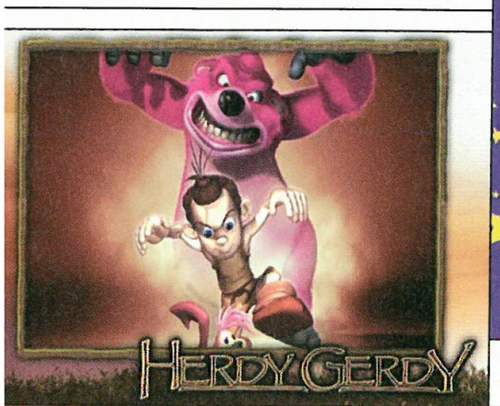


Un fan de Rick Dangerous s'est amusé à refaire les plans complets des différents niveaux sur Atari ST.
www.deconstruction.f9.co.uk/rick/rickmaps.htm

ne développe plus exclusivement que pour ces deux machines (avec le PC). Certains se souviennent alors peut-être vaguement de titres comme Shellshock ou Blam! Machinehead, mais le véritable tournant dans l'histoire de Core Design est bien entendu marqué par un titre qui aura surpassé le succès de tous les autres jeux de la société réunis. Ce jeu, c'est bien entendu Tomb Raider. Avec ce titre, Core Design, à l'époque fraîchement racheté par Eidos (qui récupère Core en absorbant le groupe CentreGold, société regroupant US Gold et CentreSoft), marque une étape décisive dans le monde vidéoludique. Lara Croft est propulsée en quelques mois au rang de véritable star. En Europe, jamais une figure virtuelle n'avait encore connu un tel succès. L'engouement du grand public est ahurissant, inespéré. Nous n'allons pas revenir sur l'histoire de Tomb Raider, ses suites et les raisons de son succès mais les faits sont indéniables. Avec ce titre, Core Design a vu son chiffre d'affaires exploser et Eidos a trouvé en Lara sa figure de proue et une belle poule aux œufs d'or. Seul bémol – mais il est resté dans l'ombre et inconnu du grand public : les départs de Toby Gard (le « père » de Lara, celui qui l'a dessinée et qui a imaginé le concept du jeu) et de Paul Douglas (programmeur principal sur le premier Tomb Raider). Ces derniers ont préféré partir afin de créer leur propre boîte de développement (Confounding Factor) et avoir plus de liberté plutôt que de participer aux multiples suites de Tomb Raider, d'ores et déjà prévues en 1997. Une attitude « noble » qui les aura en tout cas empêché de profiter des retombées financières conséquentes dont aura bénéficié Core Design...

Plus d'argent, moins de risques...

Si Tomb Raider fut une chance pour Core, il devint en même temps un produit « énorme », qui prit tout à coup une grande importance. Durant plus de quatre ans, les Tomb Raider se suivirent (nombreux sont ceux qui diront qu'ils se ressemblaient) et cette machine folle qu'est le marketing se déchaîna pour soutenir le phénomène Lara Croft. Concentré sur le désir forcément vénal de proposer un jeu capable de rapporter des millions à ses créateurs chaque année, Core Design a quelque peu délaissé ses autres territoires de découvertes possibles pour ne plus proposer que quelques jeux anecdotiques entre deux épisodes de Tomb Raider : Swagman, Fighting Force, Ninja... Tout à coup, le début des années 90, avec ses envies de proposer des jeux innovants à la jouabilité parfaite, semble n'avoir jamais existé. Il faudra attendre le cinquième épisode de Tomb Raider, passé presque inaperçu, pour que Core Design s'avoue enfin qu'il y a un moment où l'on ne peut plus tirer davantage sur la corde usée du profit ludique. Le développeur anglais opère alors un passage de flambeau entre la PlayStation première génération et la PS2 pour accorder, exceptionnellement, une année sabbatique à son héroïne. Résultat, Tomb Raider : The Angel of Darkness aura bénéficié de deux années de développement. On attend évidemment de voir, fin 2002, si tout va bien, ce que ce titre très attendu va vraiment donner... Il faut dire que les autres jeux développés récemment par Core Design (Project Eden, Herdy Gerdy) n'ont pas connu un succès immense, bien qu'ils possèdent de réelles qualités. Lara reste donc encore et toujours leur étendard auprès du grand public, certainement désireux de découvrir la belle aventurière sous un nouveau jour. Espérons pour Core que son ambitieux Tomb Raider PS2 rencontre le succès. Dans le cas contraire, le prochain tournant de son histoire pourrait être moins brillant que le premier...



Wonder Dog... Je me souviens parfaitement de cette jaquette ! La tête du chien est un parfait mix entre Pif et Mickey !

Les jeux Core Design de 1988 à 2002

1988
- Rick Dangerous (Amiga, Atari ST, PC)

1990
- Corporation (Amiga, Atari ST, PC)
- Corporation Mission Disk (Amiga, Atari ST)
- Torvak the Warrior (Amiga, Atari ST)

1991
- Carv-Up (Amiga, Atari ST)
- Chuck Rock (Amiga, Atari ST)
- War Zone (Amiga, Atari ST)
- Frenetic (Amiga, Atari ST)
- Thunderhawk (Amiga, Atari ST, PC)
- Doodlebug (Amiga, Atari ST)
- Heimdall (Amiga, Atari ST, PC)

1992
- Wolfchild (Amiga, Atari ST)
- Jaguar XJ220 (Amiga)
- Premiere (Amiga)
- The Adventures (Amiga, Atari ST, PC)
- Curse of Enchantia (Amiga, PC)

1993
- Chuck Rock II (Amiga, MegaDrive, Master System, Game Gear)
- Blastar (Amiga)
- Blob (Amiga)
- Wonder Dog (Amiga)
- Cyberpunks (Amiga)
- Thunderhawk (Mega-CD)

1994
- Bubba'n'Stix (Amiga, Amiga CD32, MegaDrive)
- Chuck Rock II (Mega-CD, Amiga CD32)
- Darkmere (Amiga, Amiga CD32)
- Heimdall II (Amiga, Amiga CD32, PC)
- Universe (Amiga, Amiga CD32)
- Battlecorps (Mega-CD)
- Soulstar (Mega-CD)
- Dragonstone (Amiga)

1995
- BC Racers (Mega-CD, PC)
- Skeleton Krew (Amiga 1200, Amiga CD32, MegaDrive)
- The Big Red Adventure (PC)
- The Scottish Open (PC)
- Thunderhawk 2 (Saturn, PlayStation, PC)

1996
- Shellshock (Saturn, PlayStation, PC)
- Virtual Golf (Saturn, PlayStation)
- Blam! Machinehead (Saturn, PlayStation, PC)
- Tomb Raider (Saturn, PlayStation, PC)

1997
- Swagman (Saturn, PlayStation)
- Fighting Force (PlayStation, PC)
- Tomb Raider II (PlayStation, PC)

1998
- Tomb Raider Unfinished Business (add-on PC)
- Ninja (PlayStation)
- Tomb Raider III (PlayStation, PC)

1999
- Tomb Raider II Golden Mask (add-on PC)
- Fighting Force 2 (PlayStation)
- Tomb Raider : La Révélation Finale (PlayStation, PC)

2000
- Tomb Raider : The Lost Artefact (add-on PC)
- Tomb Raider (GB Color)
- Tomb Raider : La Révélation Finale (Dreamcast)
- Tomb Raider : Sur les traces de Lara Croft (PlayStation, PC)

2001
- Tomb Raider : Curse of the Sword (GB Color)
- Thunderhawk : Operation Phoenix (PS2)
- Project Eden (PS2)

2002
- Herdy Gerdy (PS2)
- Tomb Raider : The Angel of Darkness (PS2 – novembre 2002)

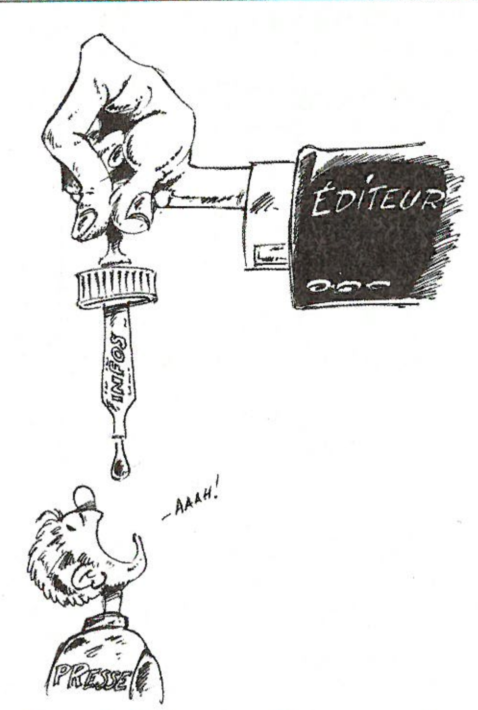
A suivre

Bu$iness Pad

PAR GOLLUM
(jchieze@hfp.fr)

Le jeu vidéo : un business à part entière

L'E3, c'était, ouais c'était, houla bah comme ça au moins. Voui, voui. Pourtant les annonces tapageuses se sont fait plus discrètes qu'à l'accoutumée. Les principaux acteurs de notre industrie préfèrent-ils désormais distiller l'information au compte-gouttes ? C'est fort possible. Aujourd'hui, le Biz reprend toutefois ses droits, nous abreuvant de chiffres en tout genre et accords plus ou moins croustillants pour nous... les joueurs. Ainsi, avec Business Pad, cet été, ne vous posez pas 1 000 fois la question, oui, vous allez bronzer intelligent. Enfin, moi j'dis ça hein...



And the winner is...

Retrouvez chaque mois le Top 5 des meilleures ventes japonaises, américaines et européennes, toutes consoles confondues. À cause des impératifs de bouclage, les tops présentés ont été arrêtés à la première semaine de juin et prennent en compte les résultats de l'ensemble du mois précédent ; il s'agit donc de tops mensuels et non hebdomadaires. Nos sources sont *Dengeki* (Japon), *ELSPA* (Europe) et Amazon.com (États-Unis).

TOP 5 JAPON

1- World Soccer Winning Eleven 6 (Konami/PS2)
2- Mobile Suit Gundam Giren's Ambition (Bandai /PS2)
3- Nippon Daihyou (Enix/PS2)
4- FIFA World Cup 2002 (EA/PS2)
5- Nechu Professional Baseball 2002 (Namco/PS2)

TOP 5 EUROPE

1- Final Fantasy X (Square Europe/PS2)
2- Super Smash Bros. Melee (Nintendo/GC)
3- FIFA World Cup 2002 (EA/PS2, GC, Xbox)
4- GTA III (Take 2/PS2)
5- Star Wars : Rogue Leader (LucasArts/GC)

TOP 5 ÉTATS-UNIS

1- Medal of Honor Frontline (EA/PS2)
2- Dragon Ball Z Legacy of Goku (Infogrames/GBA)
3- Yu-Gi-Oh! Dark Duel Stories (Konami/GBC)
4- GTA III (Take 2/PS2)
5- Spider-Man (Activision/PS2)

Hiroshi Yamauchi

Bloomberg nous l'annonce, là comme ça, avec fracas. Hiroshi Yamauchi, président emblématique de Nintendo depuis, houla, au moins 4 millénaires, vient de tirer sa révérence ! Ayé, il ne reviendra pas dessus, c'est fini ! Il s'agit d'un véritable événement, et son successeur, Satoru Iwata, devra probablement composer avec une certaine pression. Difficile en effet d'égaler le maître aussi bien en termes de stratégie que de longévité... sans parler des phrases cultes (du style « les joueurs Sony ne sont que des punks ») ! Étonnant aussi de constater que malgré ce qui avait été sous-entendu, la direction de Nintendo reviendra à un seul homme et non à une équipe. Pour vous résumer l'ampleur de la tâche, concluons par la déclaration de Hideki Sato, président de Sega : « Hiroshi Yamauchi fut l'instigateur du modèle économique qui régit actuellement le monde du jeu vidéo. » Waaaaah, rien que ça...


D.R.

TÉLEX

Alors que tout le monde commençait à trouver le temps long, un grand merci à l'agence Reuters qui vient, enfin, de publier les chiffres de ventes de la Xbox en Europe. On apprend ainsi qu'après 2 mois de commercialisation, la « Xboîte » aurait convaincu 500 000 acheteurs-joueurs européens. Microsoft aurait d'ailleurs admis que les ventes (très faibles par rapport à celles de la GameCube : 400 000 en 1 semaine !) n'auraient réellement décollé qu'une fois la baisse de prix effective. Quant aux States, on parle de 2 millions d'unités écoulées en 5 mois de commercialisation. En revanche, silence radio pour le Japon... où, a priori, la Xbox n'aurait pas dépassé les 300 000 consoles vendues. Mouais, bah on attendra pour parler de raz-de-marée...

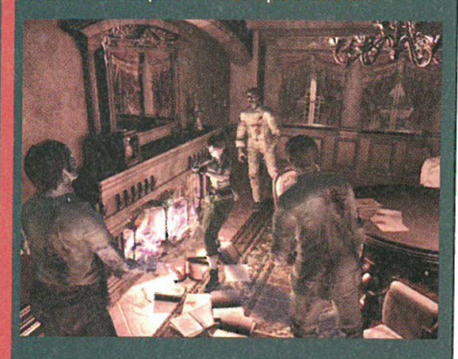


D.R.

Généreux et surtout soucieux d'attirer toujours plus d'éditeurs tiers, Nintendo vient de baisser de nouveau les coûts de fabrication de ses cartouches Game Boy Advance. En moins d'un an, nous sommes donc passés de 15$, puis 12$, pour aujourd'hui atteindre les 9$. Un joli geste qui, espérons-le, encouragera les développeurs à sortir autre chose que de simples remakes...

Très en forme ces derniers temps, Capcom a profité d'une sympathique conférence nippone pour afficher ses ambitions pour l'année fiscale à venir. Sur PlayStation 2, 22 titres sont prévus. Ainsi, Capcom espère écouler 1,75 million de Devil May Cry 2 (650 000 au Japon, 700 000 aux États-Unis et 400 000 en Europe, c'est très précis tout ça). Une prévision qui table donc sur un léger effritement de la série, puisque le premier opus en est actuellement à un peu plus de 2 millions d'exemplaires cumulés. Auto Modellista devrait cartonner au Japon avec 850 000 exemplaires prévus rien que sur l'archipel. Enfin, sur GameCube, l'éditeur compte vendre 1,2 million de Resident Evil 0. Quant à la Xbox, 5 jeux sont sur les

rangs pour des ventes estimées à 600 000 pièces au total. Il ne nous reste donc plus qu'à attendre pour savoir si la boule de cristal de Capcom n'est pas fêlée...



Puisque nous abordons le petit passage « baisse de prix et compagnie », zou, habile transition, « Maïcrosofteux » a aussi décidé de rendre sa Xbox plus abordable aux States. Et là, par un impressionnant hasard, le nouveau prix a été fixé à 199$! Waaah, c'est amusant, c'est le même prix que la PS2... et la GameCube ! Moi, perso, à ce rythme, je pense qu'ils fileront les consoles pour 1$ symbolique, un peu comme les téléphones portables. La classe en tout cas pour nous, humbles consommat... euh, joueurs.

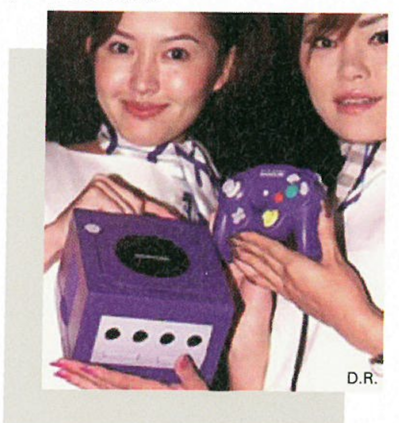


Alors que la PlayStation 2 vient de franchir la barre des 30 millions de machines vendues dans le monde, Sony vient d'annoncer une importante baisse de prix de sa machine... aux États-Unis ! Ainsi, la PS2 passe de 299$ à 199$ (environ 232 euros). Pour l'Europe, rien de prévu pour l'instant, même s'il faut rappeler que les États-Unis n'avaient jusqu'à présent profité d'aucune baisse (ce qui avait été notre cas). En revanche, chez nous, depuis le 18 mai, la PSone a vu son prix baisser pour atteindre 89 modestes euros. En ce qui concerne la PS2, d'après des sources internes à Sony France, rien de prévu dans l'immédiat. À suivre.

D.R.

Le carnage GameCube en Europe !

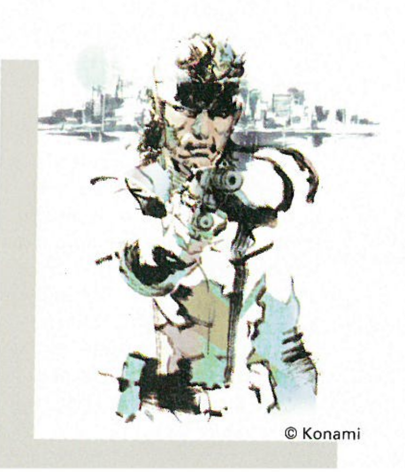
400 000 GameCube évanouies dans la nature en une semaine ! Pas de doute, les joueurs européens ont véritablement plébiscité le cube made in Nintendo. Ainsi, 80% des stocks initiaux ont été écoulés, en côtoyant la rupture dans de nombreux magasins... et ce même en France, où la GC a véritablement cartonné. Les ventes de jeux ne sont pas en reste, avec une moyenne de 2,3 titres achetés par console vendue, avec en tête les inévitables Luigi's Mansion et Star Wars Rogue Leader : Rogue Squadron II. Le prix de la machine (199 euros) a bien évidemment dû avoir un impact décisif sur cette impressionnante dynamique de vente, même si on peut aussi remarquer que, âgés en moyenne de 23 ans (comme quoi, la GC n'attire pas que des gamins), ses nouveaux acheteurs font vraiment partie de la « génération Nintendo ». Un public très fidèle qu'il ne faudra pas décevoir...



D.R.

Pirates lose ! Konami wins !

Si vous êtes du genre attentif, nous vous parlions il y a peu de la récente commercialisation de la PlayStation 2 en Corée du Sud. Alors, si via la Coupe du Monde, nos amis Coréens ont l'air tout sympas, comme ça, reste qu'il s'agit d'un impressionnant vivier à pirates informatiques. Et ça, bouuuuuh, c'est pas bien ! Dernier fait en date : la saisie d'un stock regroupant plus de 7 000 copies bien évidemment supra-illégales (sinon ce ne serait pas drôle, n'est-ce pas) de Metal Gear Solid 2. Heureusement, les autorités locales, soucieuses de la santé mentale d'Hideo Kojima, ont saisi le ch'tit paquet et traduit les vilains pas beaux devant la justice. Les efforts des dirigeants coréens pour raréfier ce type d'activité sont donc à souligner, même si, comme d'hab, c'est pas gagné...



© Konami

Consoles et online : compatibles ?

L'agence Reuters, encore elle, se fait l'écho d'une inquiétante nouvelle. En effet, d'après un sondage effectué au sein du salon de l'E3 par l'IDSA (Interactive Digital Software Association), seuls 6 % des interrogés ont déclaré être prêts à payer pour pouvoir jouer online sur console. Un chiffre ridiculement bas qui choque d'autant plus que les personnes croisées au sein de l'E3 sont, a priori, des joueurs, au pire des acteurs de notre industrie ! Et attention, bien évidemment, nous parlons là des États-Unis, un pays où Internet est bien plus répandu qu'en Europe. En clair, et même s'il ne s'agit là que d'un sondage (et les sondages, enfin, vous voyez c'que j'veux dire), il ne faut pas vraiment espérer une véritable démocratisation du online sur console avant, houla, au moins 2006-2007, comme le souligne d'ailleurs un représentant d'Activision. D'autant plus que le haut débit, essentiel au jeu, n'en est encore qu'à ses balbutiements chez nous. Finalement, actuellement, tout le monde parle du Net, tout le monde s'y prépare, beaucoup de personnes friment... mais plus pour préparer le futur (et ne pas être dépassé) que pour le présent !



Objectif : décroche-moi la Lune

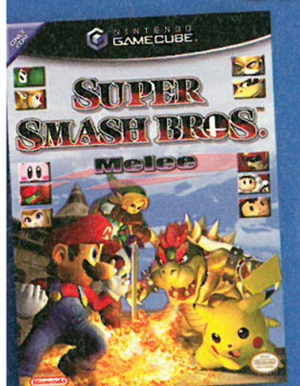
En attendant avec ferveur Yokohama (comprenne qui pourra), les gars de Nintendo Japan viennent de s'entretenir avec l'agence Reuters (adepte du journalisme total) afin de faire une mise au point calme et précise sur leurs objectifs pour 2002/2003. Bien sûr, nous aurions préféré qu'ils nous passent d'abord un coup de fil, qu'on se fasse une bouffe tranquille avec Miyamoto, mais oui, mais non : Reuters. Quoi qu'il en soit, le constructeur annonce vouloir écouler près de 12 millions de GameCube et 36 millions de jeux GC dans le monde d'ici mars 2003. Ah j'oubliais, et 50 millions d'ici mars 2005. Pas mal, mais peut mieux faire... la preuve. En effet, question Game Boy Advance et Game Boy traditionnelle (eh oui, elle existe encore, quel choc !), Nintendo estime pouvoir vendre 19 millions de portables et 57 millions de jeux, toujours d'ici mars 2003. Watch out ! Rappelons que Nintendo a enregistré une année financière record cette année. Pourtant, tandis que les dollars, les yens et les euros coulent à flots, nous, nous attendons patiemment les jeux. Les vrais



Le Hit mythique revient sur PS2 et seulement sur PS2 dès juillet dans votre Micromania !
PlayStation 2
GT Concept
GRAN TURISMO
THE REAL DRIVING SIMULATOR
2002 TOKYO-GENEVA
SONY
POLYPHONY
GT Concept permet aux novices comme aux 'fous de bagnoles' d'accéder au monde secret des constructeurs automobiles.
Plus de 30 h de jeu, 100 voitures inédites, les 5 meilleurs circuits issus de la série des GT, des qualités graphiques améliorées, une compatibilité avec GT3…
NISSAN
2nd
mcm
www.mcm.net
Découvrez REPLAY, l'émission du jeu Vidéo sur MCM !
AVEC
funradio
Écoutez SUNSYSTEME du lundi au vendredi de 18 h 30 à 21 h et GAGNEZ 5 JEUX le mardi à 19 h 30 !

DU 28 MAI AU 30 JUILLET TOUS LES MARDIS DE 18 H À 19 H 30 DANS VOTRE MICROMANIA

Participez au **CHAMPIONNAT DE FRANCE** AVEC MBK A NEW WORLD



SUPER SMASH BROS. Melee

EN EXCLUSIVITÉ DANS VOTRE MICROMANIA

SUR NINTENDO GAMECUBE

...et gagnez* en Finale

1ER PRIX Un Scooter MBK série limitée GameCube 50cc + un GameCube + le jeu Super Smash Bros. Melee

DU 2E AU 5E PRIX Une TV 16/9 + un GameCube + le jeu SSBM

DU 6E AU 10E PRIX Un GameCube + le jeu SSBM

*Jeu gratuit sans obligation d'achat. Règlement complet du jeu concours disponible sur simple demande à la caisse de votre Micromania.
Tous les détails du Championnat SSBM sur **nintendo.fr**, **micromania.fr** et auprès des **Conseillers de Vente** de votre **Micromania**.

TOUTE L'ACTUALITÉ DU JEU VIDÉO SUR **micromania.fr**



Cet été, découvrez sur grand écran les meilleurs moments de l'E3 dans votre Micromania



La Mégacarte
5% de remise* différée sur les jeux et accessoires.

*Remise différée sous forme de bon de réduction de 10 €.
Remise non applicable sur les Consoles.

MICROMANIA
Les nouveautés d'abord !

Réservez vos jeux !
- dans votre **Micromania**
- sur **micromania.fr**

Ouverture de 11 + 7 = 18 nouveaux Micromania !

77 MICROMANIA BOISSENART
C.Ccial Melun Boissenart OUVERT
77247 Cesson - Tél. 01 64 19 00 36

76 MICROMANIA OUVERT
GONFREVILLE L'ORCHER
C.Ccial Océane - 76700 Gonfreville L'Orcher - Tél. 02 34 47 41 14

56 MICROMANIA LORIENT OUVERT
C.Ccial K2 Lorient - 56100 Lorient
Tél. 02 97 87 01 88

56 MICROMANIA VANNES OUVERT
C.Ccial Carrefour La Fourchêne
56000 Vannes - Tél. 02 97 40 50 98

49 MICROMANIA OUVERT
ANGERS GRAND MAINE
C.Ccial Grand Maine - 49000 Angers

67 MICROMANIA HAUTEPIERRE
C.Ccial Régional Auchan Hautepierre
Place A. Maurois - 67200 Strasbourg
Tél. 03 88 27 72 51 OUVERT

37 MICROMANIA
TOURS ST-PIERRE DES CORPS
C.Ccial Les Atlantes OUVERT
37700 St-Pierre des Corps
Tél. 02 47 44 15 87

42 MICROMANIA ST-ÉTIENNE
C.Ccial Régional Centre Deux
42100 Saint-Étienne OUVERT
Tél. 04 77 80 09 92

77 MICROMANIA VAL D'EUROPE
Espace Ccial Val d'Europe OUVERT
77711 Serris-Marne La Vallée

29 MICROMANIA QUIMPER
C. Ccial Géant OUVERT
29000 Quimper - Tél. 02 98 10 06 14

50 MICROMANIA OUVERT
CHERBOURG LA GLACERIE
C.Ccial Cotentin - 50470 La Glacerie
Tél. 02 33 20 53 04

44 MICROMANIA OUVERT
SAINT-HERBLAIN NANTES
C. Ccial Espace Océan - 44800 St-Herblain
Tél. 02 28 07 22 52

78 MICROMANIA CHAMBOURCY
C.Ccial Carrefour - RN 13 OUVERT
78260 Chambourcy - Tél. 01 30 74 54 09

06 MICROMANIA NICE-LINGOSTIÈRE
C. Ccial Carrefour NOUVEAU

91 MICROMANIA
LA VILLE-DU-BOIS
C. Ccial Continent NOUVEAU
91620 La Ville-du-Bois

77 MICROMANIA TORCY
C. Ccial Val Maubuée
Route de Croissy NOUVEAU
77200 Torcy

83 MICROMANIA
PUGET-SUR-ARGENS
C. Ccial Carrefour NOUVEAU
83480 Puget-sur-Argens

64 MICROMANIA PAU
C. Ccial Auchan Pau
64000 Pau NOUVEAU

Net P@d
Les infos chaudes du Net

PAR CHRIS ET ANGEL (cdelpierre@hfp.fr, adavila@hfp.fr)

Avec l'E3 et ses 90 pages de news (en comptant le Japon), le père Angel et moi-même avons eu comme un coup de déprime. Difficile, en effet, de trouver de nouvelles infos. Du coup, on a décidé de faire un Netpad un peu spécial ce mois-ci, avec plein de liens qu'on aime bien et un spécial sites lecteurs énorme. On espère que ça vous fera plaisir, parce que bon, concurrencer l'E3, franchement, on peut pas...

Spécial sites lecteurs

Avec la tonne de sites lecteurs présentés ici, je vais me faire d'un seul coup un paquet d'amis. Vous êtes de plus en plus nombreux à nous envoyer les URL de vos pages adorées, et la sélection devient difficile. Ce numéro pas tout à fait comme les autres nous permet de passer beaucoup de monde, mais gardez bien à l'esprit que c'est exceptionnel. Capito ?

www.legendra.fr.st : Un site spécialisé dans les RPG, assez impressionnant par sa richesse (avec des galeries d'images, des critiques de vieux titres, des skins Winamp, etc.), et qui s'intéresse à toutes les plates-formes. Un site de passionnés, manifestement.



www.shininworld.fr.st : Voilà un site très spécialisé puisqu'on y parle uniquement des différents épisodes de Shining Force. L'air de rien, il y en a eu tout de même pas mal... Ce site très clean (j'aime les présentations sobres, sans fond d'écran surchargé) rappellera en tout cas bien des souvenirs aux nostalgiques de la Megadrive ou de la Saturn...

www.sea-of-eden.fr.st : Manifestement tenu par un ou plusieurs fans de GTO (excellent manga au demeurant), Sea of Eden parle plutôt de RPG, mais pas uniquement. Peut-être un peu trop ambitieux, ce site propose plusieurs rubriques... souvent très peu remplies. Mais bon, il faut laisser le temps au temps, comme on dit.



www.consoles-otaku.com : Consoles Otaku s'intéresse avant tout aux tests, et ce sur toutes les consoles (avec quand même pas mal de Dreamcast). On notera également quelques dossiers intéressants et une rubrique hardware qui pourra apprendre quelques petites choses aux néophytes.

www.newgen-games.fr.st : Ce site propose quelques tests et des news sur les trois consoles du moment (PS2, GC, Xbox). Alors certes, la présentation est sommaire, le site encore imparfait, mais l'équipe est composée en partie de petits jeunes de 12, 13 ou 14 ans. Ils ont tout le temps de s'améliorer...



http://gamecubefan.free.fr : Ici, on parle de GameCube, et pas d'autre chose. Le site est clair, pas encore très fourni au niveau de ses différentes rubriques, mais si le rythme de réactualisation reste toujours aussi soutenu, ça viendra...

www.ultimatesgamers.fr.st : Voilà un site assez éclectique, avec des fanfics, des tests de RPG (c'est vraiment le genre le plus représenté chez les fans), des dossiers, des critiques de CD audio à la Gollum, une section RPG Maker, etc. À découvrir.



www.francegamecube.com : Comme son nom l'indique, ce site tente d'être exhaustif lorsqu'il s'agit de parler de la GameCube (oui, je dis LA GameCube, j'aime pas dire LE). La présentation - manifestement inspirée de Gamekult - fait assez pro et il ne reste plus qu'à remplir davantage les rubriques (nombreuses) pour que tout soit parfait.

www.game-france.com : Un site clair qui découpe les informations relatives à la PS2, la GC ou la Xbox en trois parties distinctes. On appréciera surtout les news mises à jour régulièrement, les autres rubriques étant pour le moment assez pauvres.



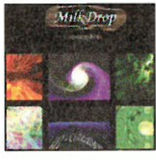
www.fantasy-forums.com : Ce site n'a qu'un but : parler de tous les Final Fantasy au travers de ses forums. Point. Un lieu de rencontre pour les fans.

Des fous furieux se sont amusés à reprogrammer entièrement le « Legend of Zelda » de la NES pour améliorer ses graphismes. Il y a également des quêtes annexes qui n'existaient pas auparavant. Ça tourne sur PC, c'est en anglais et j'avoue ne pas l'avoir installé pour l'essayer, mais si vous voulez au moins voir à quoi ça ressemble, ne vous gênez pas. www.zeldaclassic.com



Allez hop, un peu de pub pour le site du père Caféine, de Joystick. La Cafzone, c'est un peu Geekland, avec des news sur tout et n'importe quoi même si, évidemment, on s'intéresse avant tout ici à l'univers du PC. Avec un peu de chance, vous pourrez voir connectés sur ce site RaHaN, Chris ou Angel, vu qu'ils y vont assez régulièrement... www.cafzone.net

Cette adresse assez hallucinante propose plus de 100 jeux en Flash. Oui, vous avez bien lu, plus de 100 ! Et il y a vraiment de tout : une espèce de Bomberman, des jeux de tir, de la course, du combat, des shoot them up... C'est souvent assez limité mais on tombe parfois sur la perle rare qui vous hypnotise. Perso, j'ai joué au ping-pong pendant je ne sais pas combien de temps... www.project-design.com/playgames.htm



Je ne peux pas m'empêcher de donner ici l'URL des plug-in de Winamp qui créent les effets graphiques les plus beaux de la galaxie. Winamp, pour les possesseurs de PC, c'est un lecteur de MP3 super connu. Entre Geiss, MilkDrop et Smoke, vous allez découvrir des trucs merveilleux qui bougent sur votre écran en même temps que votre musique. C'est bien simple : moi je fais des captures d'écran des plug-in en action pour me faire des wallpapers. Géant. www.geisswerks.com

Je crois avoir déjà donné un lien concernant ce site, mais il est sûrement passé inaperçu auprès de la plupart d'entre vous. Je me permets donc de redonner ici l'URL de ce site coréen qui regorge constamment de vidéos en tout genre. Vous y trouverez notamment de très nombreuses pubs de jeux sur PS2, Xbox ou Dreamcast. Baladez-vous dans les menus, en haut de la page (TVCM1, TVCM2, etc.), pour passer d'une page à une autre. Une vraie mine d'or ! http://data.ruliweb.com/data/mpeg/movie-tvcm03.htm



Le chronomètre est votre ennemi
La vitesse est votre arme
Madit
V905
EEN
Rally
CHAMPIONSHIP™
Le best seller PC enfin sur PS2
• Découvrez une vitesse et un réalisme de jeu encore jamais atteints sur PS2.
• Pilotez 25 bolides, à travers 33 pistes et 6 rallyes complets.
• Affrontez les conditions météo, la casse et le chrono.
• Défiez vos amis dans un mode 4 joueurs inédit.

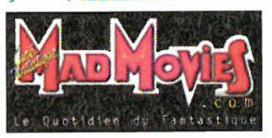


Net P@d
Les infos chaudes du Net

PAR CHRIS ET ANGEL (cdelpierre@hfp.fr, adavila@hfp.fr)

http://jigint.com/games/happypill. Si ça, ce n'est pas un vrai jeu à la con... Le genre de petit casse-tête qui vous fera perdre les précieuses heures de soleil qui va taper pendant l'été.

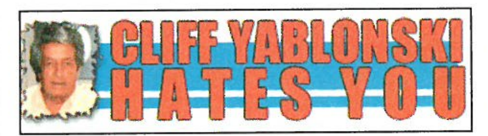
À la rédaction, le genre de films qui prédomine, c'est la science-fiction (juste après le cinéma d'Art et d'Essai, bien sûr...). Alors, comme il fait beau et que l'équipe de France joue à son meilleur niveau depuis des années, on va vous filer le bookmark qui tue pour vous tenir au courant de toutes les sorties et voir toutes les bandes-annonces avant tout le monde. Tout d'abord, la référence française, www.mad-movies.com, le site du magazine qu'on n'a plus besoin de présenter. Un endroit où il fait bon aller, surtout que les mises à jour sont régulières et les articles intéressants. Ensuite, pour les puristes anglophones, il y a www.aint-it-cool.com ou, en bon français, « n'est-ce pas cool », qui recense tout, du simple film fantastique à la série télé genre Buffy. Rien de tel pour se spoiler toute une saison, mais qu'est-ce que c'est bon ! Le top du top ! Perso, j'en raffole !



Peavey, c'est un gars très gentil ! Si, si, je vous assure, vous ne le connaissez pas, mais c'est le genre d'ami qui, à 3 heures du mat, quand vous croulez sous le boulot jusqu'aux oreilles, vous balance ce genre de lien par ICQ : www.razoric.com. Résultat : une nuit de perdue à regarder des vidéos pas toujours très fines, et hop, le lendemain, un Trazom qui menace de vous tuer parce que vous êtes en retard. Voilà, Peavey, c'est ce genre de personnage, le genre d'homme qui gagne à être connu ! Merci pour tout, vieux ! (P.-S. : Je vous conseille de regarder la vidéo d'Altered Beast, qui est complètement barrée.)

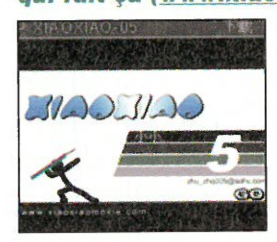
Tiens, encore un site de parodie de jeux vidéo, parce que bon, chez nous, c'est un peu une passion. www.videogamedc.com/Movies/movies.html

Bon, j'avoue ma défaite, j'ai trouvé plus nihiliste que moi. Lui d'ailleurs, il est surpuissant : j'ai rarement vu autant de haine réunie en une seule personne (sauf chez Gollum quand Kendy et Greg lui laissent des messages pourris pour

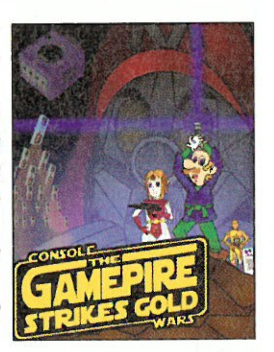


critiquer l'équipe de France sur son portable...). www.somethingawful.com/cliff/ihateyou. En même temps, en voyant certaines tronches, je le comprends.

Je pense sincèrement que la personne qui fait ça (www.xiaoxiaomovie.com) est un génie. Parmi les vidéos disponibles sur sa page, il y a des petits chefs-d'œuvre d'animation. Un classique d'Internet !



ICQ, quel bel instrument de communication... :
Angel (2:00 AM) : « Bon alors, t'as pas un lien sympa à me filer sale %#*# ?!!! »
Julo (2:00 AM) : « Nan ! »
Julo (2:01 AM) : « Ah si... »
Julo (2:01 AM) : « RaHaN t'avait filé le lien vers « Console Wars » (Star Wars jeu vidéo en flash) ? » www.discomedia.com/consolewars
Angel (2:04 AM) : « Merci pigeon ! »

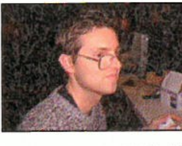


http://download.theforce.net/theater/gangsta/starwarz.html. Oui, j'ai honte, mais ça me fait rire. Presque autant que le dernier clip d'Eminem, tiens.

Pour faire du sport pendant les vacances sans même sortir de chez moi, je n'ai rien trouvé de mieux que ça : http://trankila. free.fr/index.htm. De la pétanqueuh tranquilleuu à la marseillaiseuhh. Sans rire, il y a une vraie physique dans la boule qui est hallucinante ! À ne pas manquer !



Un site qui propose une autre vision du jeu vidéo. Ok, j'avoue, en fait, si je balance l'URL, c'est surtout pour que vous puissiez admirer la magnifique bouille de Chris dans l'interview qu'il a accordée. C'est beau le Star System ! Je vous rassure, entre-temps, il a changé de lunettes pour quelque





chose de plus sexy (message perso : qui te va à ravir Chris...). Enfin bref, c'est là : http://polygonweb.free.fr/sommaire.htm

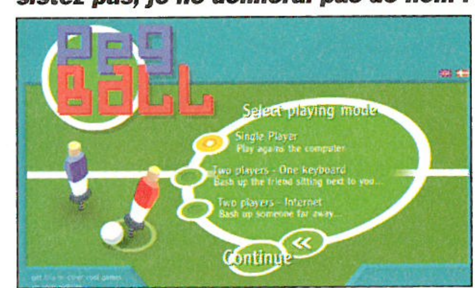
POLYGONWEB
les jeux video autrement

Si vous avez raté vos exams et que vous devez passer le rattrapage, évitez d'aller là : www.the-underdogs.org, autrement vos révisions seront complètement foirées. Non franchement, il vaut mieux éviter !

Tout à l'heure, je parlais de Chris et du Star System ; on retrouve à peu de choses près le même schéma dans la « net-attitude » à la française. En ce moment, les « blogs » sont à la mode et la star du moment, c'est elle : http://bingirl.free.fr. En principe, si elle lit la news, je prédis qu'elle répondra sur son site un truc du genre : « Ouais, moi tu vois, ça je l'ai trop pas voulu, je suis pas une star, tu vois, alors OMG, c'est trop quoi... » En attendant, Ackboo de Joystick est amoureux et rêve d'être un carambar atomique, pendant que RaHaN veut la tuer. Pour de faux, hein ! C'est tout de même étrange les relations humaines... On dirait du Woody Allen...

Au cas où vous ne le sauriez pas, Kendy passe son permis moto. Au départ, sa vision du code de la route, c'était ça : http://windward.nodalpoint.net/doc/media/liikenne.swf. Maintenant, il s'est quand même vachement calmé, mais je ne donne pas cher de sa peau le jour où il aura son papier rose... Enfin, j'me comprends...

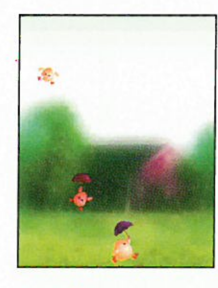
J'en connais qui feraient mieux de jouer à ça www.pegball.com, plutôt que de participer à la Coupe du Monde. Non, n'insistez pas, je ne donnerai pas de nom !



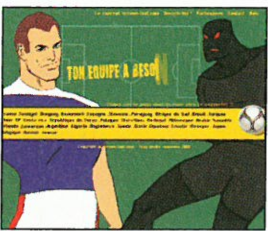
Greg a lourdement insisté pour que je parle de France Five, son sentaï made in France qui sent bon le camembert. Vous pouvez télécharger la bande-annonce du troisième volet sur le site « officiel » qui se trouve à cette adresse : www.francefive.com. Si vous avez l'œil vif, vous pourrez y voir notre Greg national. Allez, je vous donne deux indices : 1) Silver

Mousquetaire, 2) Il fait uuuuuultra tiep ! Si vous ne le trouvez pas avec ça, je ne peux plus rien pour vous...





www.orisinal.com/games/chic_ken.htm Ohhhhh. si c'est pas mignon... Je dirais même que c'est kawaii. Si Gollum voit ça, je sens qu'il va avoir les larmes aux yeux...



Il est peut-être un peu tard, mais pour jouer les supporters, vous pouvez toujours aller là : www.screen-foot.com.

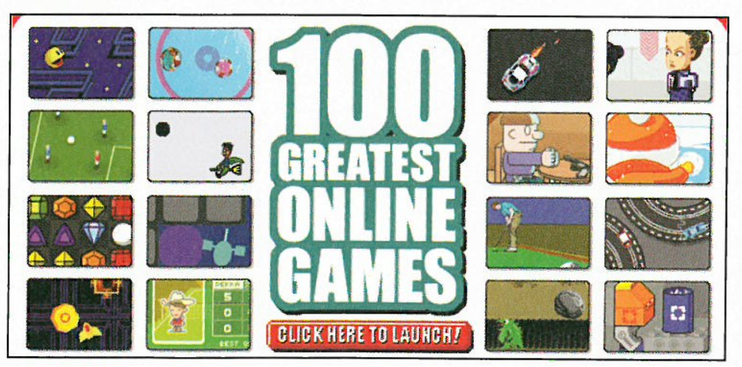
Voilà encore une série de jeux super addictifs. Manipulez un hélicoptère ici : www.seethru.co.uk/zine/south_coast/helicopter_game.htm. Pratiquez le lancer de javelot là : http://games.alentus.com/games/makai/games/speartoss.asp ou la jongle ici : http://games.alentus.com/games/makai/games/juggling.asp. Ou bien jouez à la baballe dans ce Monkey Ball-like : http://spikything.com/games/marblemayhem. Si ça ne vous suffit pas, allez jouer les apprentis bergers à cette adresse : www.david-lewis.com/sheepgame.





Certains jeux de snowboard sur console sont moins intéressants que celui-ci : www.alienzap.com/games /snowboard.htm. Un bon moyen d'enchaîner les flips, blackflips underflips, et bien sûr flippers under the top ! Tu flippes, hein !

Le lien ultime pour perdre toute productivité : www.fhm.com/aspframes.asp?curl=games/topgames/launch.htm



Parlons peu mais parlons bueno ! Dans une interview accordée à mixnmojo.com, un excellent site pour fanatiques de LucasArts, Simon Jeffery, le PDG de l'éditeur, a confirmé qu'il y aura bien un jour une suite de Monkey Island, sans préciser de date. Ah, c'est toujours une bonne nouvelle ! Si vous voulez vérifier l'information, vous pouvez consulter l'interview en question ici www.mixnmojo.com/php/site/resource.php?feature=/e32002/simon/simon. Attention, c'est en anglais !

Bon voilà, je vais faire une sorte d'annonce officielle. Si, pendant que vous surfez chez vous, au boulot ou au bahut, vous tombez sur un jeu débile, une vidéo stupéfiante ou quoi que ce soit de drôle, je vous invite à me l'envoyer par e-mail (adavila@hfp.fr). Oui, parce qu'au bout d'un moment, je vais être à sec, mon bookmark commence à s'assécher...

Ahaha, ils sont graves en Angleterre ! La pub Xbox « Life is Short » (celle où l'on voit l'accouchement d'un bébé, puis son évolution jusqu'à sa mort en quelques secondes...) est censurée au Royaume-Uni. Ben ouais, y a pas que chez nous que les pseudo bien pensants sont lourds... Heureusement, y a le Net : http://download.playmore.com/champagne.mpg

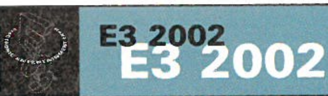


Trop puissant ! Questions pour un champion dans sa version online ! www.francetv.fr/france3/emissions /qpuc/qpuc_frameset.html. Je vous préviens, certaines questions sont vraiment balèzes !

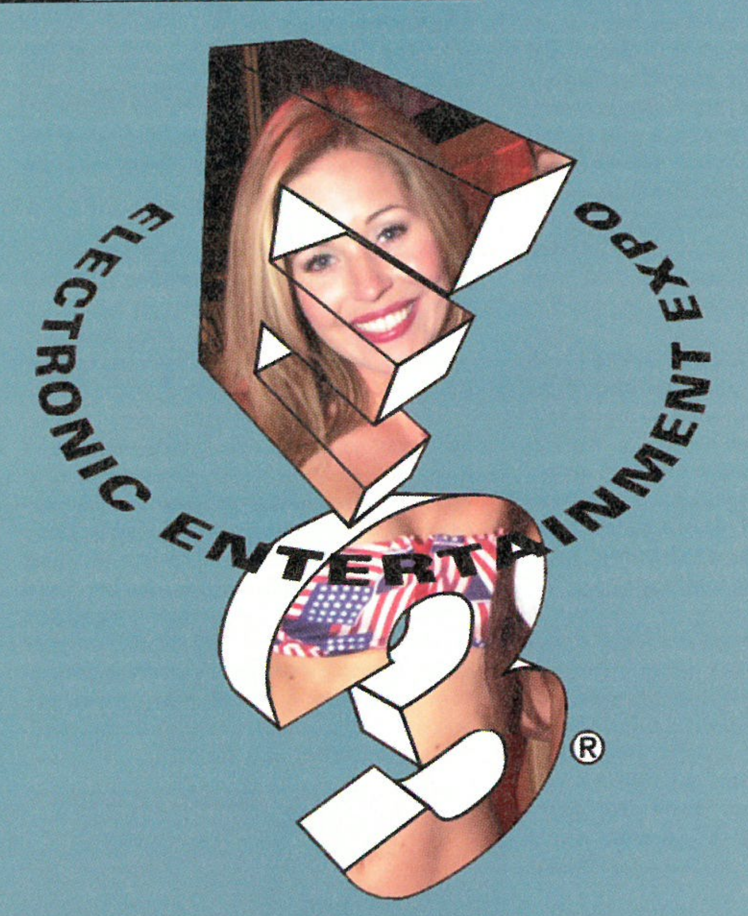
www.newgrounds.com/portal/content.php?id=52666. Mon record est de 19 secondes. Mais je me doute bien que vous allez faire mieux, je vous connais, vous êtes surpuissant ! Presque autant que RaHaN !

Un grand merci à Peavey de Mad Movies pour les fantastiques liens qu'il m'a envoyés (toujours à des heures très correctes), ainsi que Langocha.com pour m'avoir permis de piller le site en jeux débiles. Sinon, à part ça, je vous souhaite à toutes et à tous de bonnes vacances ! Rendez-vous à la rentrée ! P.-S. : ne passez pas trop de temps devant un ordinateur ou la télé, il paraît qu'il y a une vie à l'extérieur... Je ne sais pas si c'est vrai, mais il faut toujours tenter !

Sources (liste non exhaustive) : Gamekult, Computer and Video Games, The Magic Box, IGN, Games Press, Gamespot, Team Xbox, The Madman's Café, GameDaily...



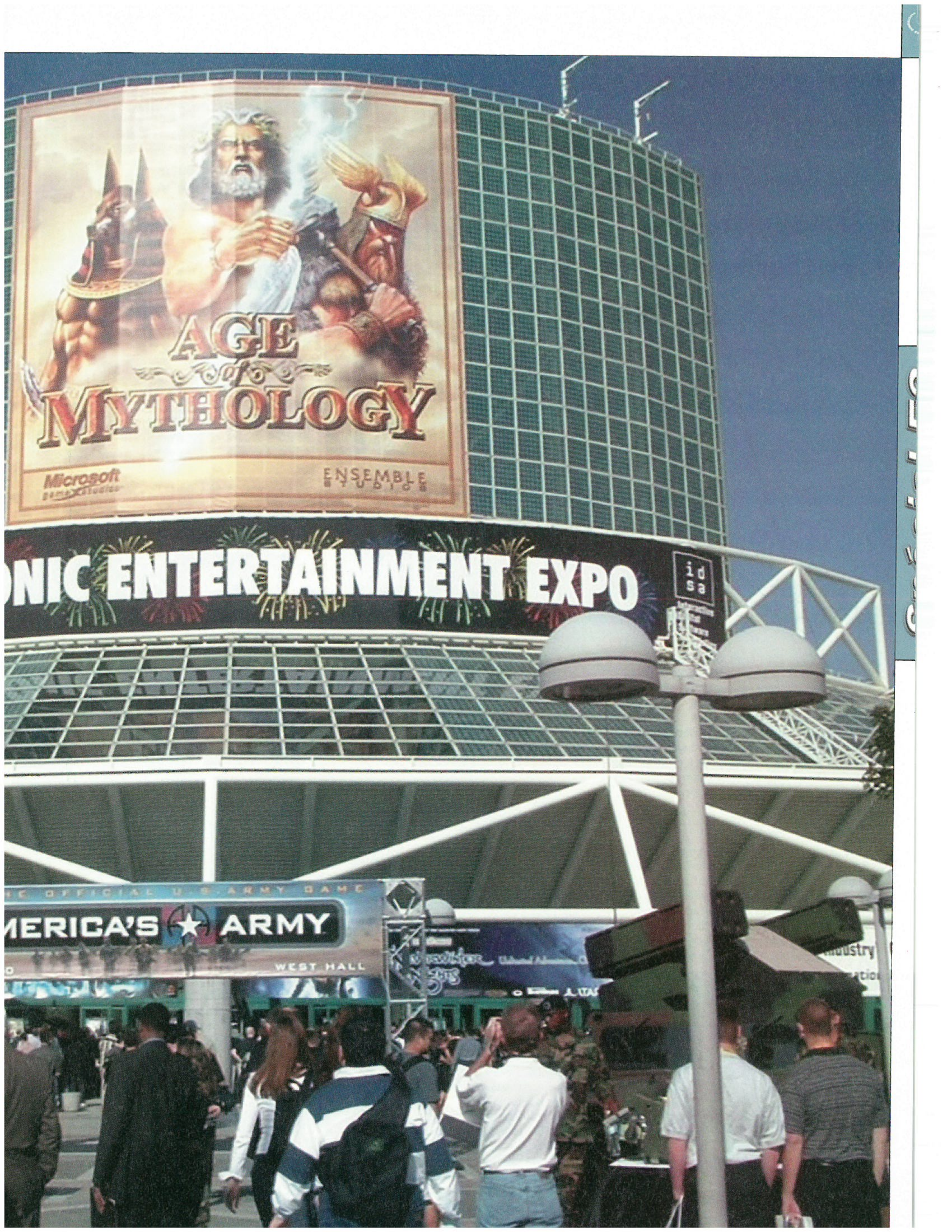
E3 2002



On y était et on a survécu !

Et Dieu sait si ça n'a pas été de tout repos. Encore des tas de trucs à raconter de retour de Los Angeles, comme en témoignent les quelque 87 pages qui suivent. Ah, ça, vous avez l'habitude, maintenant ! Quand on fait un compte rendu d'E3 à Joy, ça rigole pas. On était charrette, mais c'est normal, il y en avait pour tout le monde : PS2, Xbox, GameCube, Game Boy Advance et même encore PSone… c'est la « teuf » ! Comme vous le verrez, la tendance est au shoot et au multi-plate-forme, que nous avons choisi d'isoler cette année. Enjoy !

Toute l'équipe de Joypad


AGE of MYTHOLOGY
Microsoft
ENSEMBLE STUDIOS
ONIC ENTERTAINMENT EXPO
id sa
ERICA'S ARMY
WEST HALL



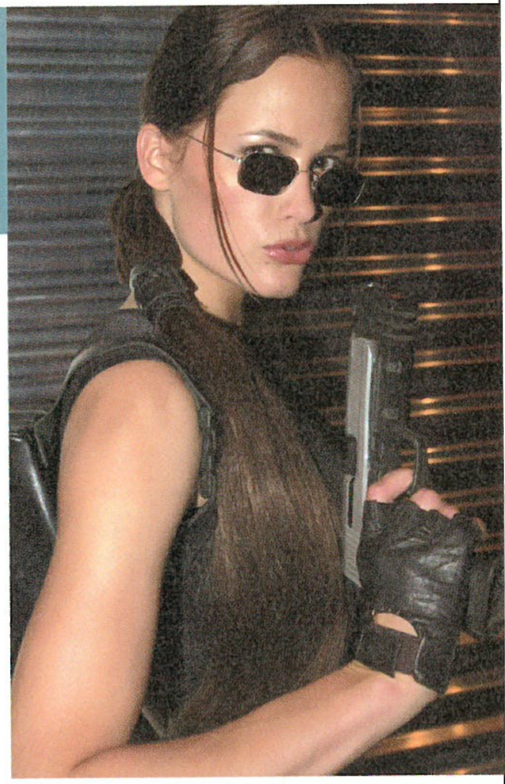
E3 2002

Quantité & qualité !

Avant de passer à la déferlante de jeux, voici la petite synthèse habituelle de cette cuvée 2002. Si nous avions choisi, l'année dernière, de séparer tous les constructeurs, nous les réunissons cette fois, puisqu'ils sont tous désormais dans l'arène...

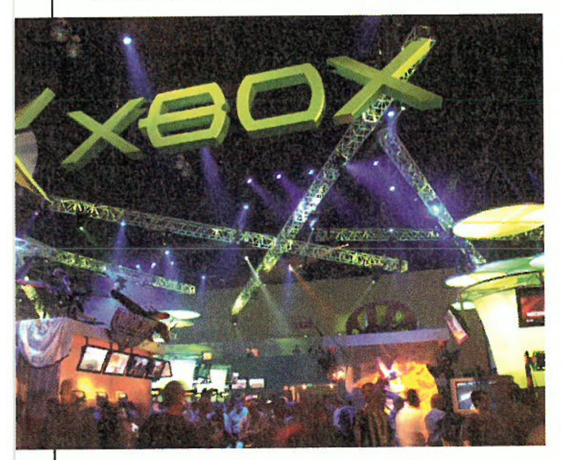
L'édition 2001 avait vu la mise en place de deux nouveaux venus dans la bataille nouvelle génération : la GameCube et la Xbox. Cette année, les fauves sont lâchés depuis quelque temps, et chacun a eu un peu de temps pour poursuivre dans sa propre direction. Et le moins que l'on puisse dire, c'est que le constat de cette année ne ressemble pas à celui de l'an dernier, et ne manque pas de surprises – bonnes ou mauvaises.





LE BAL DES CONFÉRENCES

C'est le rituel habituel. Comme pour l'E3 2001, il s'est ouvert sur Microsoft, suivi de Sony et terminé par Nintendo. En sortant de la conf' Xbox, nous n'étions guère emballés par la performance de Microsoft. Pourtant, après y avoir ajouté celles de Sony et de Nintendo, et avoir ainsi une vision plus globale des trois protagonistes, elle n'était finalement pas si décevante. Ils s'en sont en tout cas infiniment mieux sorti que l'année passée. Robbie Bach, une fois de plus maître de cérémonie, s'est même permis un tantinet d'autodérision à ce sujet. Il a ensuite cédé la parole à Ed Fries pour la présentation de nouveaux produits Xbox. De nombreux jeux furent dévoilés pour la première fois pendant la conférence, jouables ensuite sur le salon, et de nombreux développeurs stars de tous horizons étaient présents. 300 jeux en développement et 200 prévus d'ici la fin de l'année, c'est ce dont a fait état le vice-président du département jeux, avant de céder la parole à Jay Allard pour le Xbox Live (cf. plus bas). Côté Sony, il faut bien avouer que le ton était soporifique et trop « chiffré ». La firme n'en finissait pas de s'auto-congratuler des ventes record de la PS2 (réelles il est vrai), mais pas grand-chose de neuf, ni côté jeux, ni côté online (en tout cas pour l'Europe). Enfin, Nintendo aura connu le succès attendu en présentant enfin, des mains de Miyamoto himself, ses blockbusters. Moins bluffante que celle de 2001 (où l'on découvrait tout pour la première fois), cette conférence fut fidèle à la politique de la firme, qui s'appuie toujours sur la « Nintendo Difference » (pourtant moins palpable cette année) et désormais les « Game Giants », c'est-à-dire les franchises archi-connues de Nintendo. Reste un discours sur la volonté de toucher un public plus mature, mais les arguments étaient plutôt maigres (Resident Evil et Eternal Darkness).



CÔTÉ MICROSOFT : ON MAINTIENT LA PRESSION...

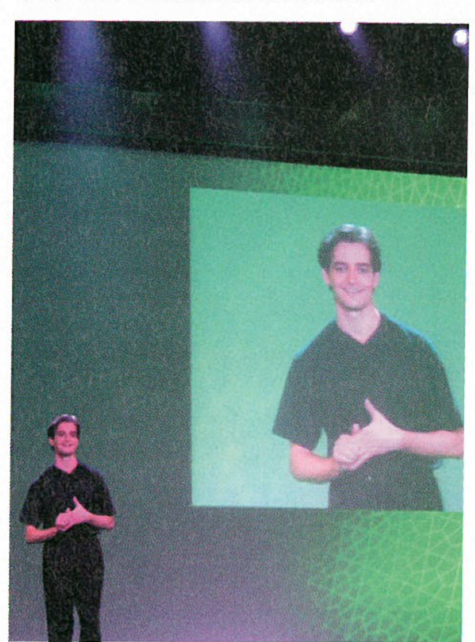
Malgré les difficultés qu'on lui connaît à convaincre les joueurs en Europe et surtout au Japon, Microsoft continue sa débauche d'efforts pour approvisionner la Xbox en jeux. Ce sont les seuls cette année à nous avoir sorti des nouveautés nombreuses et appétissantes, avec des titres comme le Blinx d'Artoon,

le Psychonauts de Tim Schafer, DOA Xtreme Beach Volleyball, Panzer Dragoon Orta (un principe connu il est vrai), ou encore, toujours en first party, Tao Feng et Tork. On n'oubliera évidemment pas Project Ego, doublé de B.C., et le délire Steel Battalion (Tekki en japonais) dans les rangs des projets ambitieux et/ou novateurs. La Xbox prend aussi le pas sur certains développements multi-plates-formes, devenant par exemple la première à présenter Splinter Cell chez Ubi Soft, ou Deus Ex 2 chez Eidos (qui sortira « peut-être » sur PS2, et en tout cas sur PC), sans pour autant s'en assurer l'exclusivité. Avec une sacrée longueur d'avance sur le online (tout du moins pour l'Europe), c'est cette année la plate-forme la plus vivace, même si cette déferlante de titres n'est pas forcément toujours synonyme de qualité, et s'il est toujours assez difficile d'en dégager un « esprit » Xbox. Elle apparaît pourtant comme la console de prédilection du « réalisme », avec des rendus de plus en plus évolués, et c'est peut-être ce qui lui donnera son image de marque à l'avenir.



CÔTÉ SONY : ON S'ESSOUFFLE QUELQUE PEU...

Après l'excellente cuvée 2001, et les nombreux titres inoubliables de cette année, force est de constater que côté Sony, on s'essouffle un peu. En first party, c'est l'archi-connu The Getaway qui prend les devants, au travers d'une présentation sans l'ombre d'une image de gameplay pendant la conférence, même si le jeu lui-même était présenté sur le showfloor... Primal sauve la mise en étant pour la première fois dévoilé publiquement, et en assurant une nouvelle avancée technique sur la console, qu'on sent prête à sortir ses dernières ressources en la matière. Ratchet & Clank a du mal à convaincre après Jak & Daxter. C'est du côté 3rd party qu'il faudra se tourner pour trouver de quoi jouer en quantité, même si ça sent le réchauffé à tout va, surtout chez les gros partenaires de l'année passée comme Konami. Silent Hill 3, MGS Substance (intéressant mais qui arrive presque trop tôt), Z.O.E. 2, DMC 2, Tenchu 3... Ils n'en restent pas moins appétissants, en tout cas. Le seul titre véritablement novateur sur PS2 reste probablement SOCOM US Navy Seals et son utilisation du micro. Certaines grosses licences (les Sims, l'exclusivité de la série GTA !) restent de jolis coups, et Capcom conserve quelques gros projets sur PS2, mais si on devait désigner un acteur en retrait par rapport aux autres, ce serait sans doute Sony. La PS2 reste pourtant la reine du marché à l'heure actuelle, et la plate-forme privilégiée des éditeurs pour cette même raison... Malgré cet avantage, elle reste la moins excitante, car en déficit de nouveaux blockbusters.



CÔTÉ NINTENDO : ON RASSURE AVEC LES GROS TITRES...

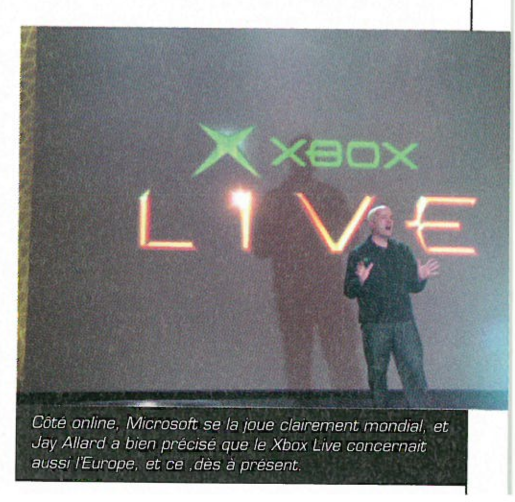
Pas de grosse surprise, mais du gros titre propre et efficace. Une conférence toujours habile, avec une entrée remarquée de Miyamoto jouant à Mario Sunshine avec la manette GC Wavebird (sans fil), avant de rejoindre la scène, ou l'excellente idée de faire jouer ses illustres partenaires de Capcom, Sega et Namco au Zelda

LA XBOX RESTE LA PLATE-FORME LA PLUS VIVACE CETTE ANNÉE



Si Square présentait FF XI en ligne pour les Etats-Unis, le online PS2 en Europe ne semble définitivement pas prêt pour le moment.


La PSone fait encore l'objet de quelques attentions... mais bonjour le coup de vieux !



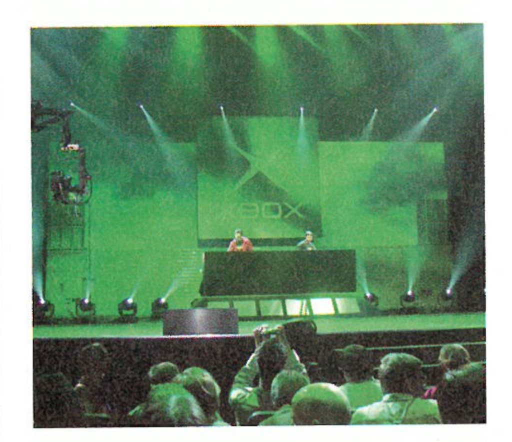
Côté online, Microsoft se la joue clairement mondial, et Jay Allard a bien précisé que le Xbox Live concernait aussi l'Europe, et ce ,dès à présent.

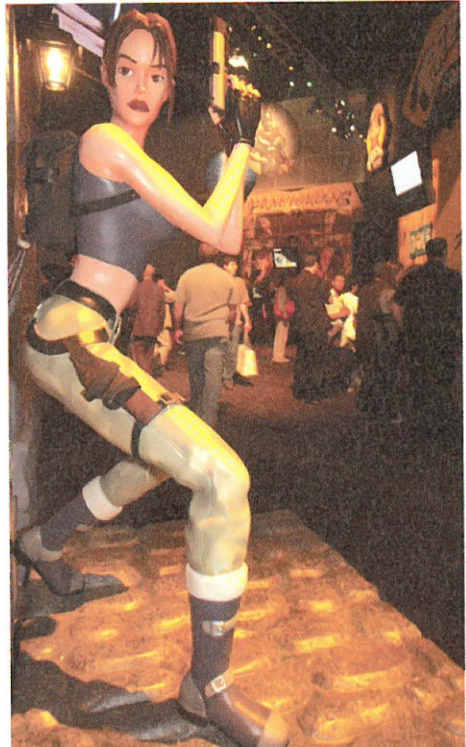
GBA en link. Les titres que nous découvrions pour la première fois n'ont fait qu'une courte apparition en vidéo : F-Zero et 1080 White Storm, et on le comprend. Ils ne semblaient en effet pas particulièrement avancés, et c'est donc une impression plus que mitigée qu'ils nous ont laissée. Peut-être aurait-il mieux valu ne pas les dévoiler si tôt ? Projeté dans la situation de Sony en 2001, c'est-à-dire présentant les blockbusters tant attendus et très réussis, Nintendo délocalise massivement le développement de certains titres phare pour la première fois de son histoire. Capcom s'occupe du Zelda GBA, Namco de Star Fox (le shoot !), tandis que Amusement Vision (Sega) prend en charge la réalisation du nouveau F-Zero… Bref, on se doute que c'est l'année prochaine que les équipes traditionnelles et talentueuses du géant nippon reviendront sur le devant de la scène, sans doute (espérons-le) avec enfin des « vraies » nouveautés. À noter l'absence de Kameo, Mario Kart GC et Donkey Kong Racing. Côté éditeurs tiers et showfloor, enfin, le support est encore bien maigre, comme en témoignent les pages qui suivent. Il n'est cependant pas inexistant.

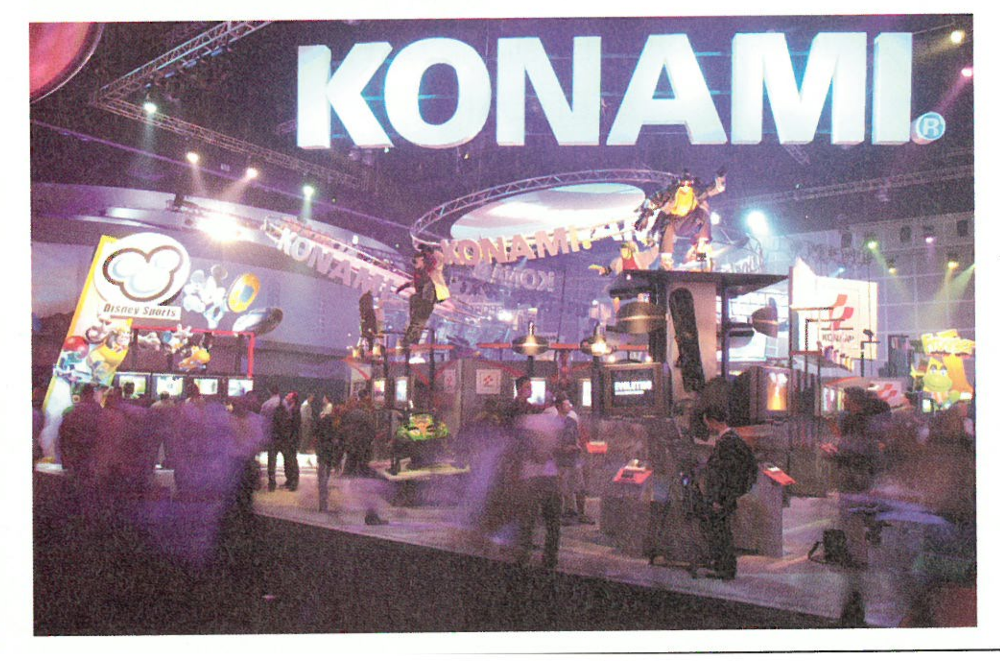


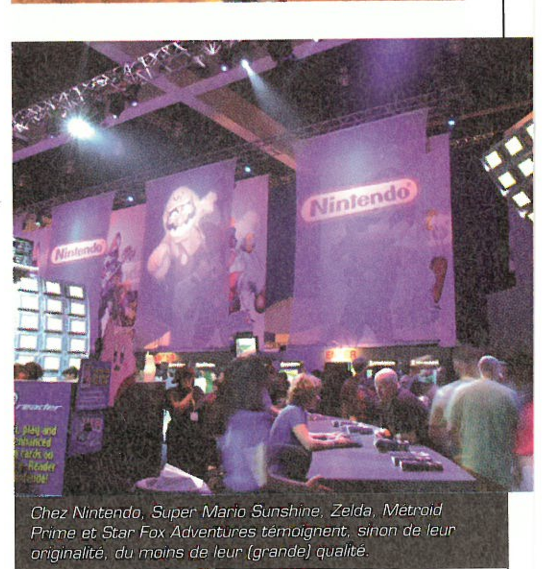
LA MAGIE D'INTERNET

Si, côté US, Sony donne corps à l'Internet sur PS2, avec un lancement prévu fin août sur une douzaine de titres, côté Europe, on peine à se sortir des questions pressantes. Assurant que le maximum est entrepris pour y parvenir, l'attitude reste globalement conservatrice. La stratégie de la firme apparaît néanmoins plus claire. Pas besoin du disque dur pour jouer en ligne, mais juste d'une carte mémoire avec suffisamment de place, d'une interface ethernet, ou analogique pour ceux qui n'ont pas le Broadband (on doute fortement de la qualité de l'expérience dans ce cas), et d'un disque spécial. En outre, Sony laisse opérateurs et éditeurs se débrouiller, même si des partenariats sont conclus pour des offres avec certains d'entre eux. Ainsi, pas de royalties sur le online, mais on ne sait pas combien cela coûtera précisément, chaque éditeur se réservant le droit de faire souscrire un abonnement à son service en ligne, en plus des 50 $ d'investissement pour équiper la console. Chez Microsoft, stratégie opposée : on centralise tout au travers du « Xbox Live ». En achetant le kit, comprenant le Communicator et 12 mois d'abonnement au service (prix fixé à 50 $ aux États-Unis), on pourra jouer à tous les jeux online prévus. Microsoft offre en outre aux éditeurs de s'occuper pour eux des serveurs et du

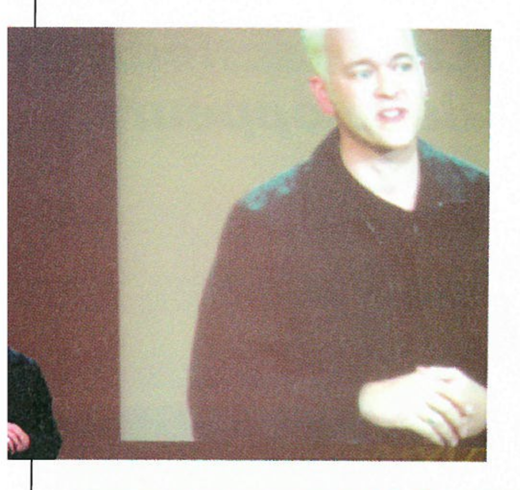


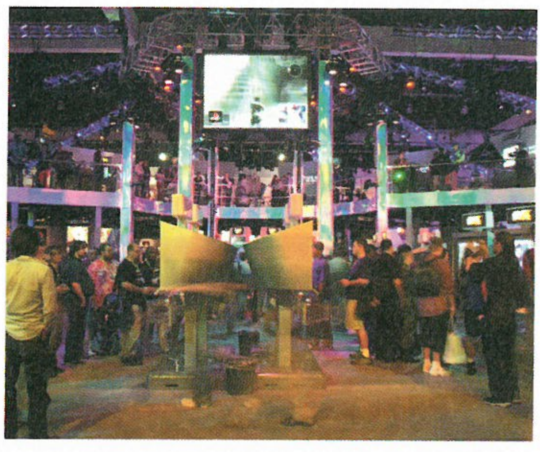


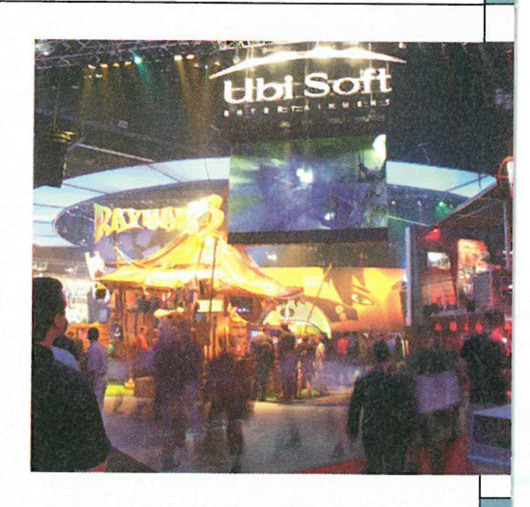


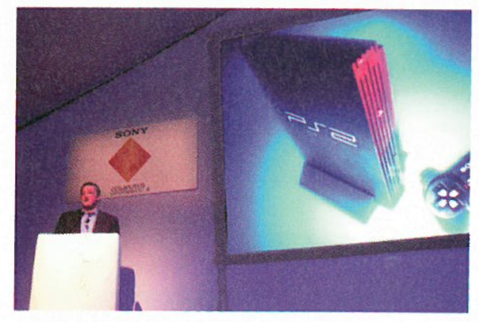


Chez Nintendo, Super Mario Sunshine, Zelda, Metroid Prime et Star Fox Adventures témoignent, sinon de leur originalité, du moins de leur (grande) qualité.



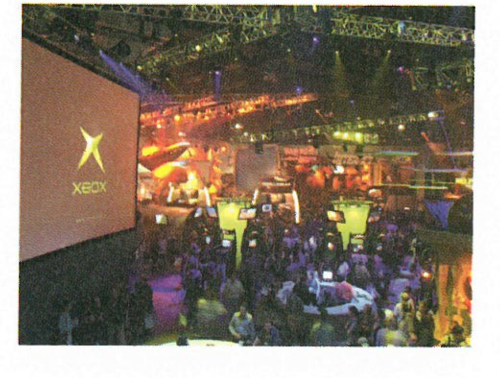






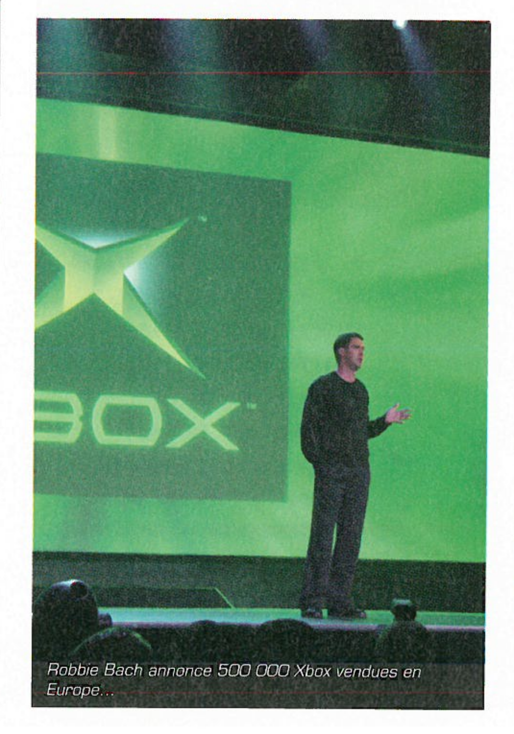
service s'ils le souhaitent, et présente un système qui apparaît déjà bien défini et très simple d'utilisation. Mais surtout, le service est déjà en bêta-test, y compris pour l'Europe... Nintendo, pour finir, ne lâche pas un mot sur la question, mettant en avant la connectivité GBA/GC, avec des applications certes séduisantes et surtout futées, mais qui ne sauraient se substituer au jeu en ligne. Les modems GameCube seront pourtant disponibles au Japon pour la sortie de Phantasy Star Online I & II cet été...

UN SALON QUI MONTRE UN SONY EN LÉGÈRE PERTE DE VITESSE



CONCLUSION

Au final, un salon riche en jeux de qualité, mais sans trop de surprises et de nouveautés (sauf côté Xbox). L'année qui s'annonce semble en tout cas placée sous le signe de la GameCube (avec les titres Nintendo tant attendus) et de la Xbox (avec un soutien plus présent et vivace que jamais), à l'inverse de l'année passée dominée par la PS2. Reste de nombreux détails concernant le online, surtout avec Microsoft, dont nous reparlerons sans doute prochainement, car ils affluent et l'ensemble se précise sérieusement. En attendant, place aux jeux !



Robbie Bach annonce 500 000 Xbox vendues en Europe...



Détail passé inaperçu et pourtant primordial à évoquer : ces petits malins de Nintendo étaient les seuls à utiliser des téléviseurs HDTV, améliorant considérablement la finesse et la beauté des jeux GameCube !

Ils ont dit...

Les réactions des développeurs

Morceaux choisis

Comme le veut désormais notre coutume, voici quelques morceaux choisis des principales interventions glanées çà et là durant l'E3. L'occasion pour certains de nous dévoiler leur vision du jeu vidéo, et pour d'autres de parler pour combler des vides... Bien entendu, il nous a été impossible de rendre compte en détail de toutes les interviews. C'est la raison pour laquelle vous retrouverez dans les prochains numéros de Joypad d'autres entretiens plus complets de certains acteurs du milieu !

« Red Dead Revolver, à l'origine, c'était un jeu de SWAT... »
Ray Nakazato, Capcom

« Je dois l'avouer, mes prochains jeux risquent de vous surprendre, car j'ai envie d'explorer de nouveaux univers, de nouvelles manières de jouer. »

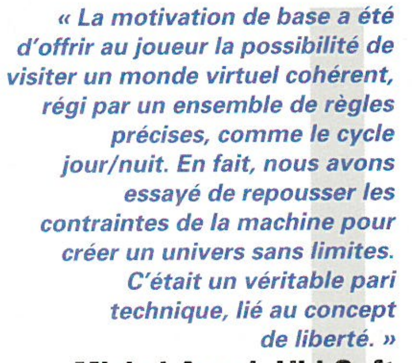


« Lorsque nous nous penchons sur Metal Gear Online, nous cherchons encore quelle pourrait bien être la meilleure orientation à prendre. Devons-nous aller vers un titre purement action dans l'univers de Metal Gear ou conserver l'aspect furtif ? Dans cette hypothèse, comment balancer le rythme ? Devrons-nous séparer les joueurs en deux équipes : les Snake et les terroristes ? Rien n'est encore décidé... »
Hideo Kojima, Konami

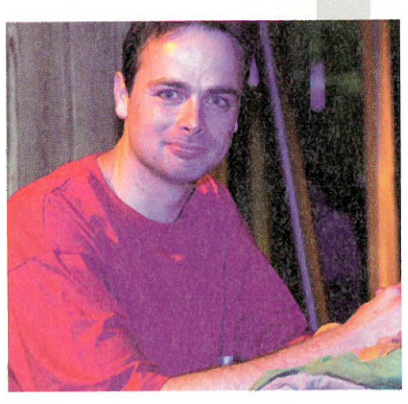


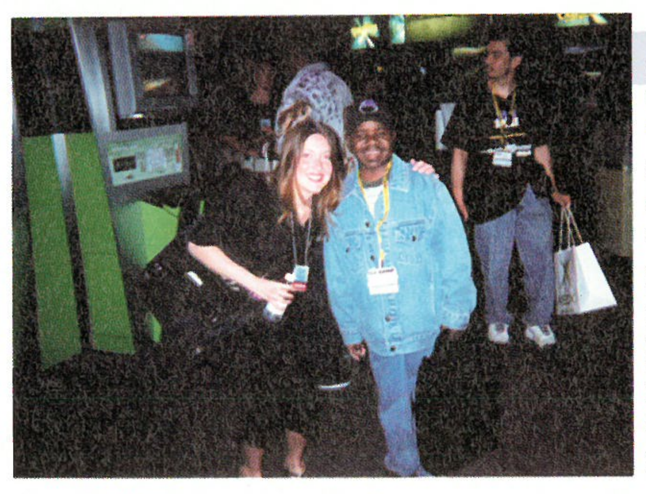
« Pour Onimusha, il a toujours été question de faire une trilogie. Mais, comme Star Wars qui recommence actuellement, il est toujours possible qu'Onimusha connaisse plus de trois jeux ».
Keiji Inafune, Capcom

« L'étape la plus avancée que je poursuis dans le développement des simulations ? Oh, ce serait sans doute Dimitri, le troisième jeu utilisant ce type de technologies, sur lequel je travaille... mais je ne peux pas vous en parler maintenant. »
Peter Molyneux, président de Lionhead, superviseur de Project Ego, BC et Dimitri Xbox



« La motivation de base a été d'offrir au joueur la possibilité de visiter un monde virtuel cohérent, régi par un ensemble de règles précises, comme le cycle jour/nuit. En fait, nous avons essayé de repousser les contraintes de la machine pour créer un univers sans limites. C'était un véritable pari technique, lié au concept de liberté. »
Michel Ancel, Ubi Soft





« Je vous ai vue là, et je tenais à vous dire que vous êtes sublime ! »
Arnold, de la série culte des années 80 *Arnold et Willy*, à l'adresse de Géraldine, l'attachée de presse française d'Acclaim. Elle en est encore toute retournée ! Quel charme, ce Arnold !



« Pour capter l'esprit de la série, il fallait absolument respecter et renforcer l'aspect furtif du gameplay original et offrir au joueur une véritable expérience de ninja, faite de ruse, d'aptitudes à la furtivité et à l'attaque silencieuse " en un coup ". »

« Même si Tenchu 3 ne propose pas d'option online, je pense qu'à l'avenir, ce genre axé autour de la furtivité se prêtera très bien au jeu en ligne... surtout si celui-ci est orienté autour de missions en équipes, dans lesquelles chaque joueur devra faire preuve de discrétion pour ne pas mettre en danger ses coéquipiers. »

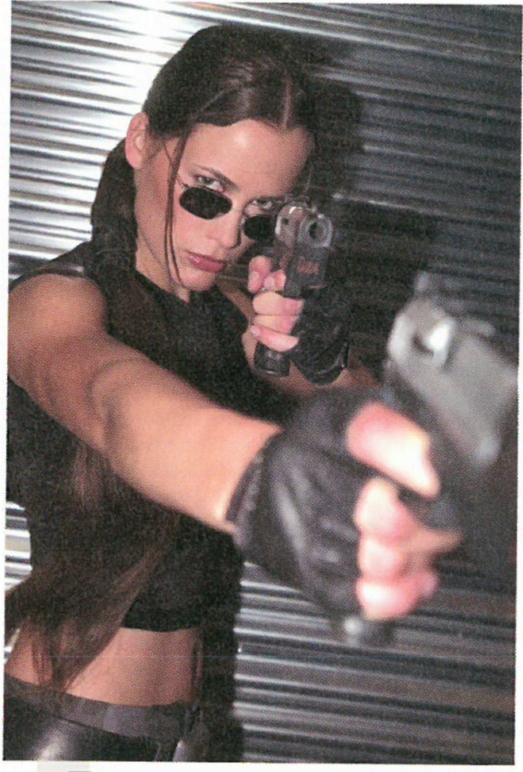
Tad Hori, K2, producteur de Tenchu 3

« L'idée derrière Steel Battalion ? En fait, au départ, nous voulions juste créer la manette la plus grosse et la plus cool possible. Ensuite, on s'est demandé à quoi elle pourrait servir ! »

Atsushi Inaba, producteur de Steel Battalion, Capcom

« Je vous confie que l'année prochaine, je ne serai plus dans le business du jeu vidéo... Mais rassurez-vous ! Je ne serai pas loin. Car l'année prochaine, nous serons dans le business du Computer Entertainment »

Phil Harrison, Sony Computer



« Nous sommes dans ce business pour faire la différence. Nous sommes ici pour mener. »

« Vous vous souvenez de cette excitation l'année dernière ? Lorsque nous allumions pour la première fois la Xbox sur scène ? J'ai appuyé sur le bouton ON, et... rien ne s'était passé. Nous avions eu un problème technique, mais bon. »

Robbie Bach, vice-président de la division Jeux et chief Xbox officer, Microsoft

« Et mes flingues, tu les vois mieux comme ça mes flingues ? »

Jill de Jong, aka Lara Croft

« Hihihihihihihi »

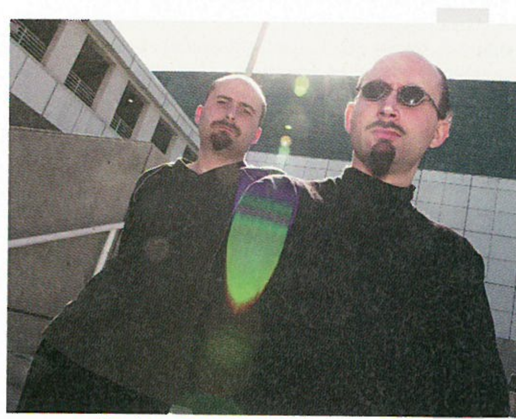
Deux hôtesses tenant un prospectus





« Les gars de Sony, à leur conférence, ils ont parlé d'une exclusivité de Soul Calibur 2 sur PS2, vous avez un commentaire à cet égard ? »
Iwata, président de Nintendo, regardant les représentants de Namco dans le fond de la salle de conférence : « Mmmm, nous ne sommes pas au courant de l'existence d'une telle exclusivité... mais j'imagine qu'il faudrait plutôt poser la question à nos amis de Namco. »

Satoru Iwata, président de Nintendo Corp.



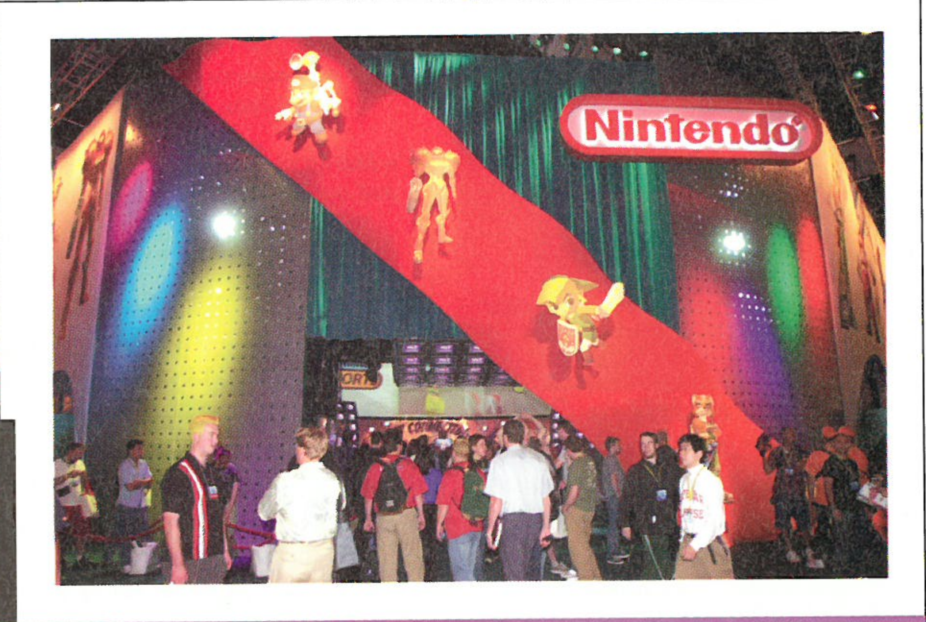
« Project Ego, nous avons commencé à le programmer il y a une quinzaine d'années. À l'époque, on était tellement naïf qu'on pensait que les machines comme l'Atari ST, ce serait pour toujours, et on l'avait appelé « ZE Game ». Bon, depuis, on est revenu sur Terre, et on a appris que dans la vie, il faut aussi payer un loyer. »

Simon et Dene Carter, Studio Big Blue Box, Project Ego Xbox



Yeaaaaaaah ! Yoshi sera bel et bien jouable ! Du pur bonheur qui commençait à nous manquer depuis Super Mario World en 1990 !





Éditeur : Nintendo • Développeur : Nintendo (Japon) • Date de sortie : 19 juillet (Japon), octobre 2002 (Europe) • Attente : Raaah, z'en peux plus !

Avec sa moustache digne des bourgeois dandys du XIXe siècle, sa salopette de plombier prolétaire et son petit justaucorps rouge très fashion avec ses manches courtes, Mario fait son show sur GameCube. Mais Miyamoto parviendra-t-il à nous surprendre une fois de plus ?

Super Mario Sunshine

Bonnes vacances !

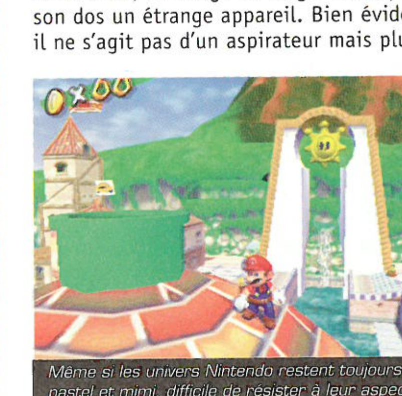
Super Mario Sunshine, digne descendant du miraculeux Mario 64... tout le monde en rêve. Alors, c'est beau l'espoir, mais c'est un chouïa plus intéressant lorsque cela se concrétise. Contrairement à certains matchs d'ouverture... mais bon, passons. Bref, toutes ces circonvolutions lourdingues pour vous dire que, ayé, Miyamoto a fait sa démo, et que, re-ayé, nous avons pu passer de longues minutes le pad en main ! Avec un minimum de recul, pour vous résumer la situation, cela donnerait quelque chose comme : ouais, c'est zoli mais pas bluffant, mais qu'est-ce que c'est agréable à jouer ! Graphiquement, il s'agit donc plus d'une évolution que d'une réelle révolution. Les textures sont propres sans être particulièrement détaillées ; en revanche, les effets visuels tuent bien (les reflets dans l'eau ou sur les panneaux solaires), tandis que l'aspect chaleureux des couleurs et l'ampleur des niveaux (au sommet d'une colline, l'horizon porte loin, très loin) invitent clairement au dépaysement. C'est clair, la sensation « vacances exotiques » irradie l'écran ! À ce titre, étonnant de voir que ce Mario (prévu pour l'été au Japon et aux États-Unis), titre estival s'il en est, devra attendra l'automne et le froid pour sortir chez nous... alors que les traductions devraient être assez limitées. Enfin bon, moi j'dis ça. Quoi qu'il en soit, comme d'hab, le père Mario déambule avec ses animations souples, tout en poussant ses irrésistibles petits « youuhou ». Pas de doute, Nintendo n'a pas pris de risques et certains pourraient bien lui reprocher cette relative stagnation dans la forme... En revanche, dans le fond, les innovations sont bien présentes. Tant mieux, tant mieux.



SUN SHINES IN MY LIFE !



Alors voilà, à l'image de Luigi, Mario porte sur son dos un étrange appareil. Bien évidemment, il ne s'agit pas d'un aspirateur mais plutôt



Même si les univers Nintendo restent toujours aussi pastel et mimi, difficile de résister à leur aspect dépaysant.

Intéressant... les différents affichages ne sont pas ceux que nous avons vus dans la version de l'E3. Chez Nintendo, un jeu n'est jamais figé.

SANS ÊTRE RÉVOLUTIONNAIRE, SUPER MARIO SUNSHINE ILLUMINE LA GAMECUBE





d'une sorte d'ustensile à eau polymorphe servant d'arrosoir mais aussi de sorte de jet-pack à eau (pour planer temporairement ou atteindre des plates-formes en hauteur). Pourtant, le plus intéressant, et donc amusant, est de profiter de l'appareil de manière non conventionnelle. Par exemple, en se plaçant sur un nénuphar et en inversant le sens du jet (tirer de dos et non de face), vous pourrez avancer en vous en servant comme propulseur. Idem une fois suspendu à un câble pour accélérer votre vitesse de rotation. Shigeru Miyamoto a d'ailleurs profité du salon pour annoncer que le fameux pack dorsal permettra de nombreuses autres actions encore non dévoilées. L'une des bonnes surprises de cette démo résidait dans la possibilité d'aborder différents secteurs de jeu. De l'exploration pure dans une gigantesque plaine, de la plate-forme plus traditionnelle dans un contexte urbain, ou encore un combat original contre un boss. Autant d'éléments permettant de se forger une idée plus précise de la palette de situations présentes dans le jeu. Mais, hop, enchaînons avec l'une des véritables innovations du titre : le Terramorphing ! Et là, tout de suite, rien que le nom, ma foi, c'est bien classe. Si, si, j'insiste. Ainsi, à l'image de Maximo (pour prendre un exemple récent), le monde de Mario Sunshine est en perpétuelle évolution topographique. Attendez, j'm'explique. Par exemple, vous découvrez des petites pousses de palmiers... vous les arrosez, et les arbres jaillissent du sol ! Mieux encore, le sol peut carrément monter, créant alors de véritables collines... ou à l'inverse des failles ! Si vous ajoutez à cela que, selon Shigeru Miyamoto, le terrain de jeu devrait être bien plus imposant que dans Mario 64, alors mes aïeux, qu'est-ce qu'on va aimer se balader en ch'tit t-shirt rouge !

HEY YOSHI, TU T'RAMÈNES ?

Vous l'avez peut-être remarqué sur l'une des photos... oui, Yoshi effectue son grand retour en tant que personnage de monture préféré de notre plombier ! Sera-t-il constamment accessible ? Ne servira-t-il que de moyen de transport de luxe pour traverser les lieux d'un bout à l'autre ? Le mystère plane encore, mais la confirmation de sa présence active contribue déjà à notre bonheur ! Et puis, il faut que je vous avoue quelque chose de finalement très subjectif (mais assez répandu, mine de rien). Même sans innover des masses (voire pas du tout), les jeux Nintendo bénéficient d'une aura particulière : ils attirent. Peaufinés, chaleureux, tout mimi, dotés d'un gameplay irréprochable, ils donnent envie de s'y plonger. Super Mario Sunshine fait partie de ces titres qui vous magnétisent une fois le pad en main. Vivement le 19 juillet et sa sortie au Japon !



Alors là, vous voyez, à l'E3, ce n'était pas une plante mais une sorte de poulpe délirant qui était présenté. La manière de l'éliminer était d'ailleurs excellente.



Amusant de constater qu'il existe désormais différents types de Toad, plus ou moins âgés, plus ou moins colorés. Cela aura-t-il une importance au cours de l'aventure ?



" On y a joué ! "

Un jeu Nintendo, ça peut paraître un peu gnangnan, mais pour en connaître la qualité, il faut y jouer. Et là, en toute sincérité, quelle baffe ! Certes, on retrouve des repères un peu vieillots (datant de Mario 64), mais quel pied, quelle immersion ! Le jeu fourmille de petites idées visuelles ou de gameplay. Les affrontements contre les boss sont devenus beaucoup plus stratégiques, par exemple. La classe, tout simplement.

GameCube





Éditeur : Nintendo • Développeur : Nintendo (Japon)
Date de sortie : 1er trimestre 2003 • Attente : On l'attend à mort !

The Legend of Zelda

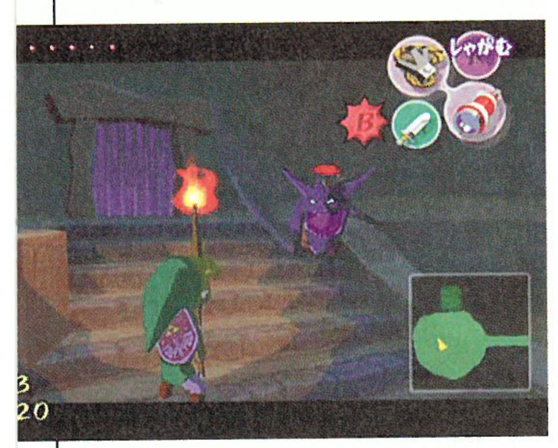
Transition réussie ?

Cela fait des mois que nous retenions notre souffle, impatients de goûter le nouveau Zelda, de nous faire enfin une première impression de son avenir cell-shadé. C'est désormais chose faite.

Rien ne sert d'alimenter plus avant la polémique : c'est fait, c'est décidé, on aura beau pester, le prochain Zelda sera un dessin animé. Un véritable dessin animé. C'est bel et bien ce qui ressort de la démo jouable qui fut présentée sur le stand Nintendo : ce nouveau volet de la série mythique se veut onirique, chatoyant, simple, propre, et il rappelle indéniablement les univers de certains Disney. Il y aura toujours ceux qui dénigrent la firme de Walt, comme il y aura ceux qui dénigreront ce nouveau Zelda, mais aucun d'entre eux ne saurait décemment nier la qualité du travail effectué.

HUMOUR ET FANTASY

C'est comme à l'habitude un Miyamoto enjoué, le sourire aux lèvres, qui nous fit la première démo. Immanquablement charmé par la qualité des animations, l'ambiance incroyable de la grotte faiblement éclairée dans laquelle il nous a emmenés, il ne fut pourtant pas très prolixe sur les nouveautés de cet épisode. Elles sont pourtant présentes : outre ce nouveau rendu, la principale reste la possibilité pour Link de ramasser les armes des ennemis. Certaines ont une importance cruciale en termes de gameplay : une grosse épée permettra par exemple de briser une barrière de bois que le maigre glaive bien connu était impuissant à érafler. Un bâton pourra être passé dans une torche, pour en devenir une à son tour et permettre de tacher les ténèbres peu rassurantes d'un tunnel d'un léger mais rassurant halo lumineux. Et tout ceci, les effets de distorsion liés à la chaleur, l'incroyable vapeur dégagée par du magma en contrebas, la poussière soulevée par Link lorsqu'il saute d'une large marche sur le sol, témoigne d'une incroyable unité graphique. Bien sûr, on pourra toujours trouver que Link a une véritable tronche de nabot (moi-même, lorsque je l'ai vu courir pour la première fois, j'ai presque eu envie de l'écraser du pied), mais la pilule finit tout de même par passer, et en grande partie grâce à un humour omniprésent. Lorsqu'il se plaque au mur, pour avancer discrètement ou traverser une étroite corniche, les expressions faciales du personnage sont diablement éloquentes et réussies. L'ambiance sonore est incroyable, reprenant pour une partie des bruitages cultissimes (l'ouverture d'un coffre, l'acquisition d'un quart de cœur) quasiment inchangés, et y ajoutant des effets ambiants et un traité quasi-volumétrique intégrant parfaitement ce qui se passe à l'écran. Quand on passe aux environnements extérieurs, en revanche, on est un peu moins convaincu… Mais ce serait une erreur d'en juger dès maintenant, tant ceux-ci étaient faiblement représentés dans la démo. Côté maniabilité, l'essentiel de l'interface reprend également celle de la version N64. Système de lock sur les ennemis, inventaire et utilisation d'un objet secondaire sont tous de retour, et c'est tant mieux. Link pourra ainsi rengainer son arme et utiliser par exemple sa

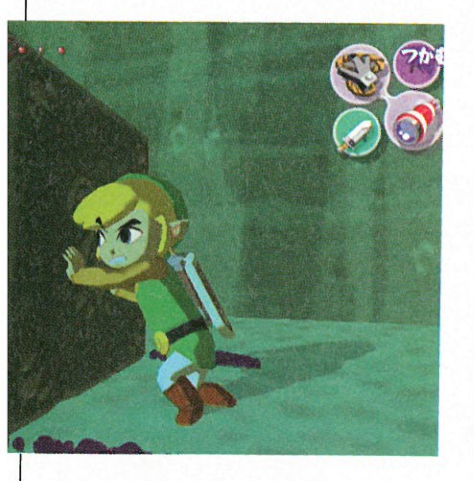






On peut regretter la nouvelle apparence de Link, mais ses expressions sont incontestablement réussies et parfaitement animées.

HUMOUR ET SOUCI DU DÉTAIL : LEGEND OF ZELDA GAMECUBE NE SAURAIT DÉCEVOIR









Les effets atmosphériques, la vapeur, les éclairages ou la chaleur ambiante d'un lieu donnent à ce Zelda une ambiance pénétrante.

longue vue pour mieux apprécier les paysages distants, parfaitement visibles désormais (fini le fog de la N64), ou bien utiliser un grappin qu'il lancera en vue subjective pour atteindre certains recoins inaccessibles autrement. Côté monstres, nous en avons vu peu, mais ceux-ci étaient parfaitement animés. Il reste encore pas mal de travail côté caméras également, celles-ci éprouvant parfois quelques difficultés à offrir la meilleure perspective de l'action, mais notre confiance en l'équipe de Miyamoto sur le sujet est totale. De même, nous avons pu découvrir un boss, et s'ils sont tous dans son goût, nul doute que des scènes mémorables nous attendent, avec des batailles épiques, malgré le choix de design adopté.

QUELQUE CHOSE DE MAGIQUE

Je vous l'avoue : je suis de ceux qui auraient aimé que Zelda continue sur la lancée N64. Cependant, ce nouvel opus fait clairement l'objet d'un soin tout particulier (et on le comprend), et si j'ai beaucoup de mal avec la démarche de Link et deux, trois autres détails, l'attrait du titre et le plaisir déjà procuré par une petite demi-heure de jeu (largement insuffisante pour établir un jugement plus déterminé) restent bel et bien présents. La magie est toujours là, on se sent irrémédiablement plongé dans un univers crédible, qui fait certes quelques infidélités à l'habitude que nous avons de la série mais qui n'en reste pas moins charmant, bourré de détails, d'effets et de vie. D'autres nouveautés nous attendent sûrement (ce n'est pas dans l'habitude de Nintendo d'en dire trop) ; on sait déjà que Link pourra se déplacer en bateau, adopter des approches plus discrètes et se cacher face à des monstres qu'il ne saurait combattre en frontal, et surtout nous emmener dans une aventure qui ne manquera probablement pas de nous satisfaire. Sachez aussi que le jeu est compatible avec la GBA. Un second joueur peut ainsi épauler Link. Nous vous en dirons plus bientôt...



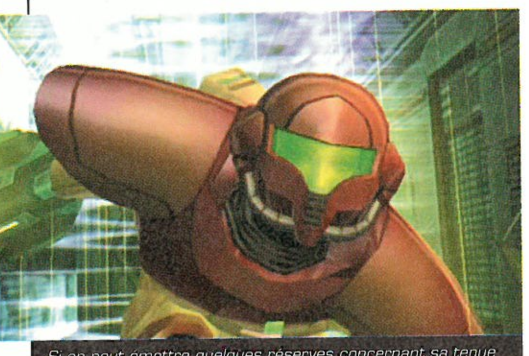
Les combats ont la pêche. Dommage que le jeu freeze pendant quelques fractions de seconde lorsqu'on achève un adversaire.



Sur son petit voilier, Link devrait pouvoir voyager vers de nouvelles terres pleines de mystère...

" On y a joué ! "

Oui ! Enfin ! L'ensemble est assez intuitif et les quelques puzzles auxquels nous avons été confrontés restent assez classiques, mais on se plaît toujours autant à les enchaîner et à arpenter les donjons. Les combats sont encore un peu brouillons, et surtout, un effet bizarre qui freeze l'écran pendant une fraction de seconde lorsqu'on assène le coup final à un monstre nous a légèrement rebutés, mais il disparaîtra sans doute de la version finale. De toute façon, on n'a pas assez joué ! On en veut plus :-) !



Si on peut émettre quelques réserves concernant sa tenue évolutive, en tout cas, le scaphandre de Samus déchire grave !

Éditeur : Nintendo • **Développeur** : Retro Studio (États-Unis)
Date de sortie : Décembre 2002 • **Attente** : Raah mon dieu, viiite...



De nombreuses actions scriptées viennent violemment dynamiser l'action.

Malgré une forte pression, pas de doute, Metroid Prime a fait forte impression lors de sa première sortie officielle. Well done, Samus...

Metroid Prime
Nintendo éblouit ses fans !

« Yeaaaaah, that's definitively the Game of the Year ! » Plus poétique : « Ouuuuh Ouuuuuh, Metroid Prime rulezzzzz ! » C'est clair, les Ricains n'en peuvent déjà plus d'extase. D'un autre côté, même si c'est la première fois qu'ils arrivent (enfin !) à mettre la main sur Metroid Prime, cela fait déjà près de 3 ans qu'ils s'excitent comme des gros porcs, comme on dit chez nous. Pfiuuu, une éreintante question de culture. Quoi qu'il en soit, conscient du phénomène, Nintendo a dû particulièrement choyer son titre afin de ne pas décevoir la horde de fans (mais seraient-ils réellement capables d'être objectifs ?). Petite surprise, les développeurs texans de Retro Studio se sont attelés à la tâche... en étroite collaboration avec les équipes de Miyamoto pour le game design. Premiers changements notables par rapport aux précédents épisodes : la 2D et le scrolling horizontal disparaissent pour laisser place à un environnement intégralement 3D observé en vue à la première personne. Metroid Prime, premier grand FPS de la GameCube ? Probablement. Après avoir pu nous plonger dans les prémices de l'aventure, il faut bien avouer que l'ambiance générale (bande-son hollywoodienne, graphismes très détaillés, effets visuels classieux) assure un max. Vous débarquez donc avec la charmante Samus dans un complexe futuriste visiblement dévasté, Tallon IV. Un étrange mal ronge alors les lieux...



Pour la plupart colossales et effrayantes, les créatures que vous serez amené à croiser possèdent des comportements spécifiques.

LA NINTENDO'S DIFFERENCE

De l'avis de certains joueurs, si Halo proposait des extérieurs plus impressionnants et immersifs les uns que les autres, ses intérieurs restaient assez communs : couloirs aux textures belles mais répétitives, architecture basique, rien de transcendant en somme. En revanche, cette première démo de Metroid Prime nous a permis d'explorer des intérieurs véritablement bluffants, car tous travaillés de manière indépendante et originale. Dans les coursives, les néons crépitent, des câbles balafrent les couloirs, tandis qu'aux zones sombres et emplies de fumée succèdent de vastes entrepôts où végètent des créatures torturées... et haletantes. Classe. La meilleure idée du jeu reste pourtant la représentation via le HUD. L'idée est toute bête mais renforce l'immersion, puisque le joueur est placé à l'intérieur du casque de Samus (lors des explosions, on peut même voir ses yeux se réfléchir sur la visière !). Histoire de rester bien pragmatique, sachez que vous disposerez de différents types d'armures (avec des changements visibles à l'écran) et que même si les armes disponibles n'avaient rien de révolutionnaire (lasers, tirs glacés), certains effets calmaient, tout simplement. Par exemple, en concentrant son canon à glace, toute une partie de la pièce se congelait en respectant l'angle du tir ! Visuellement impressionnant. De la technique, de l'ambiance et une jouabilité au top... pas de doute, Metroid Prime risque de frapper un grand coup sur GameCube. C'est une certitude, une exclusivité comme cela peut vraiment faire la (Nintendo) différence !



Dès le début de l'aventure dans ce sombre vaisseau, l'ambiance se veut particulièrement oppressante. Une réussite.

" On y a joué ! "

Metroid Prime vous immerge dans une aventure où les aspects action et exploration devraient s'entremêler avec justesse. Ainsi, même si pour le moment, Nintendo met en avant des scènes dynamiques et efficaces, Miyamoto lui-même a assuré que le scénario jouera un rôle important. Ah j'oubliais, il existe une sorte de lock très pratique, ainsi que différents types de HUD. Vite, vite...



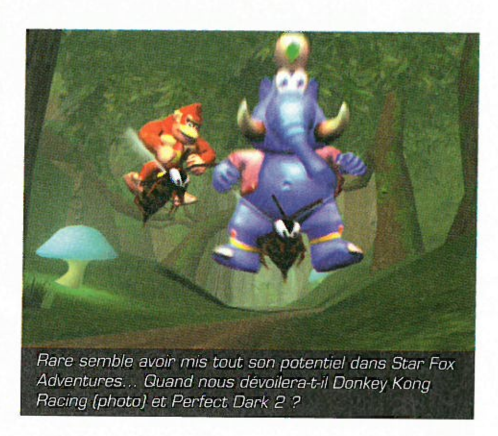
Les grands absents chez Nintendo


Kameo


Mario Tennis


Donkey Kong Racing

Éditeur : Nintendo · Développeur : Nintendo (Japon) et Rare (G.-B.) · Date de sortie : N.C. · Attente : On les attend pourtant à mort !


Rare semble avoir mis tout son potentiel dans Star Fox Adventures... Quand nous dévoilera-t-il Donkey Kong Racing (photo) et Perfect Dark 2 ?


Parmi les grands classiques Nintendo, Mario Tennis, Mario Kart et Mario Golf (photo) n'ont pas répondu présent cette année...

Nintendo n'a bien évidemment pas raté son show. Les présentations de Mario Sunshine, Legend of Zelda, Metroid et les autres nous ont même très largement enchantés ! Cela dit, nous avons beaucoup regretté l'absence inexpliquée de certains jeux phare de la firme de Kyoto... Pas de Mario Golf ni de Mario Tennis, pourtant dévoilés au cours de cette année par le biais de screenshots. Pas de Kameo non plus, alors que le jeu avait été présenté en version jouable l'année dernière ! Idem pour le nouveau Mario Kart, qui fut annoncé en 2001 avec une courte vidéo et qu'on s'attendait vraiment à découvrir ici. Du côté de chez Rare, seul Star Fox Adventures était de la partie, alors que le développeur anglais nous parlait déjà de Donkey Kong Racing et du très attendu Perfect Dark 2 à l'E3 2001... Grrr, rageant ! Où sont-ils tous passés ? Déjà très (trop ?) espacé, le planning GameCube aurait gagné en rythme avec tous ces futurs hits... Nintendo s'économise-t-il quelques annonces surprises pour le reste de l'année ? Wait and see !

Éditeur : Nintendo • **Développeur** : Rare (Angleterre) • **Date de sortie** : Décembre 2002 • **Attente** : Vouiii, j'le veux !



Star Fox Adventures aurait pu faire le bonheur des possesseurs de Nintendo 64, mais non, la GameCube a finalement remporté la mise et personne ne s'en plaindra !

Star Fox Adventures

Rare aiguise ses crocs

Pas de doute possible, le stand Nintendo proposait certes peu de titres, certes pas foncièrement révolutionnaires (des suites pour la plupart), mais les Metroid, Zelda, Mario et Star Fox ont réussi leur petit effet. Mouais mouais, Star Fox Adventures… que de souvenirs alors qu'il y a près de deux ans, nous nous essayions à feu la version Nintendo 64. Aujourd'hui, que de chemin parcouru. Toujours aussi à l'aise, Rare nous offre une véritable démonstration technique sur GC. Les couleurs, particulièrement chaleureuses, illuminent les environnements riches et variés (forêt, étang bucolique, montagne enneigée, galion volant, palais de marbre, etc.), tandis que chaque lieu bénéficie d'un impressionnant souci du détail. Des brindilles d'herbe s'agitent dans le vent, de petits insectes fourmillent au sol et Fox McCloud, le renard de l'espace, possède une classe folle… et ce jusqu'au bout des poils. En effet, la modélisation des différents personnages s'illustre par sa finesse : les crocs acérés, le poil soyeux, l'œil vif, et bien évidemment la truffe « humidifiante ».

LE ZELDA DE RARE

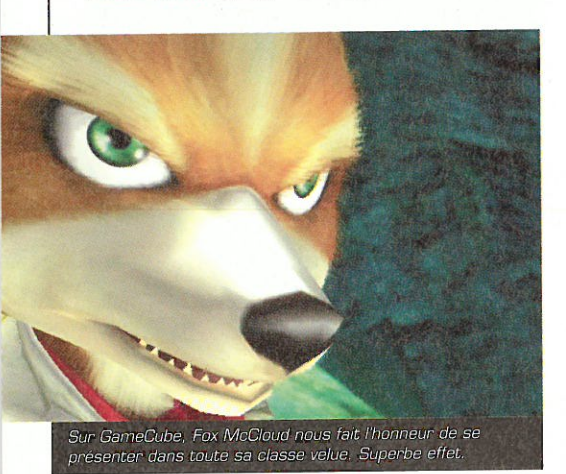
Ces derniers temps, les rumeurs concernant une certaine brouille entre Nintendo et Rare abondaient sur le Net. Durant le salon, Nintendo a démenti, tandis que Rare s'est contenté de mettre en avant son titre. Et ils auraient eu tort de s'en priver. Ce nouveau Star Fox ne sera pas un shoot (puisque Namco s'en charge, mais c'est une autre production), et comme l'indique son titre, il s'agira d'aventure… à la Zelda ! Vous devrez donc explorer un vaste univers (en prenant votre vaisseau pour rallier les différentes planètes !), résoudre quelques énigmes logiques et refouler les hordes d'ennemis. Le plus agréable reste qu'on se balade avec plaisir, qu'on découvre le terrain de jeu à son rythme, et surtout que les différents objectifs s'offrent à vous naturellement. Il existe différents moyens de transport plutôt « soumpatiches », dont des passages en sorte de Speeder qui dépotaient pas mal. Raah, si l'aventure dispose d'un scénario à la hauteur (les cut-scenes présentées disposaient d'une excellente ambiance) et si le gameplay s'avère aussi riche que prévu (armes blanches, magies, séquences motorisées, alternance entre les personnages), Star Fox Adventures pourrait bien rivaliser avec les meilleures créations Miyamoto. Et ça, si c'est pas un compliment…





SFA propose un univers particulièrement dépaysant et techniquement très abouti.


Les différentes cut-scenes contribuent à faire évoluer un scénario, qu'on espère aussi riche que captivant.


Sur GameCube, Fox McCloud nous fait l'honneur de se présenter dans toute sa classe velue. Superbe effet.

La variété des environnements (vastes extérieurs, chaleureux intérieurs, etc.) permettra de proposer des styles de gameplay différents.

" On y a joué ! "

Star Fox Adventures est graphiquement somptueux. Il dispose aussi d'une excellente ambiance, mais il subsiste encore un ch'tit je n'sais quoi qui m'arrête, le pad en main. Une sorte de sensation d'artificiel. Plus précisément, je n'ai pas réussi à « ressentir » pleinement les personnages. Mais bon, il s'agit d'un mal temporaire, j'en suis intimement persuadé (à coudre).

1080° White Storm

Perdu ! Alors que tout le monde attendait une version jouable de la suite du meilleur jeu de snowboard de tous les temps, Nintendo s'est contenté de montrer aux journaleux une simple vidéo. Quelle déception ! En guise d'explication, il faut rappeler que suite aux nombreux différends entre le studio Left Field et le géant nippon, le développement de 1080° : White Storm a pris pas mal de retard. La vidéo présentait par conséquent une version très peu avancée (à 30 % selon les sources officielles) : on pouvait y voir un rider dévaler une piste ultra-pentue poursuivi par une énorme avalanche et des blocs de rochers. Pour le moment, les animations sont très mécaniques et les riders manquent atrocement de souplesse. Le level-design, en revanche, s'en tire un petit peu mieux et laisse espérer des environnements réalistes et des paysages grandioses. Les développeurs nous promettent des sensations de glisse ultimes et des possibilités de tricks hallucinantes. À l'année prochaine, les gars !


Des mouvements trop rigides pour l'instant.


1080 offrira-t-il plus de liberté que Amped ? Le mystère reste entier.

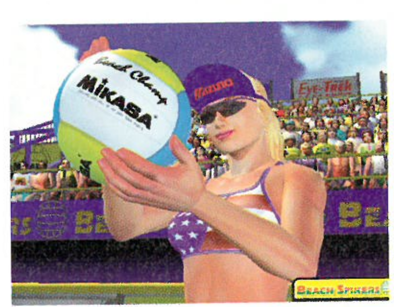
Éditeur : Nintendo • Développeur : Nintendo (Japon) • Date de sortie : Courant 2003 • Attente : On l'attend à mort

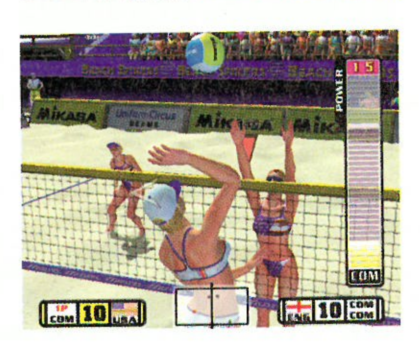








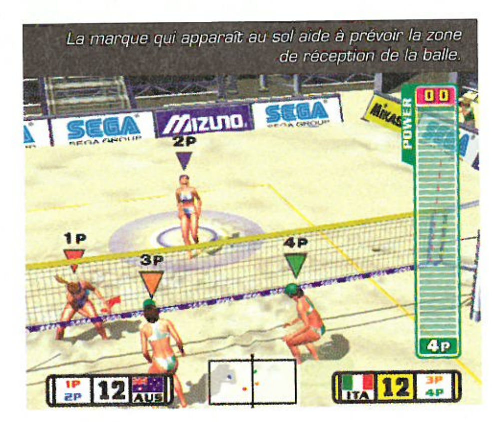




Éditeur : Sega • Développeur : AM2 (Japon) • Date de sortie : 19 juillet (Japon) • Attente : On l'attend malgré tout

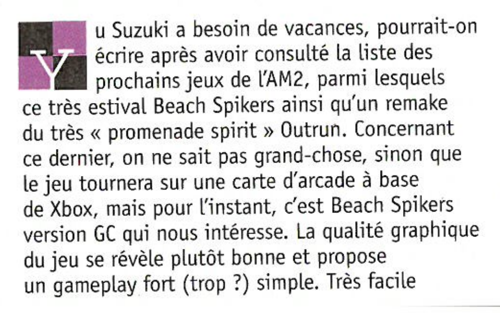

La jauge de puissance vous permet de doser vos frappes !

La marque qui apparaît au sol aide à prévoir la zone de réception de la balle.



Beach Spikers

Yu Suzuki a besoin de vacances, pourrait-on écrire après avoir consulté la liste des prochains jeux de l'AM2, parmi lesquels ce très estival Beach Spikers ainsi qu'un remake du très « promenade spirit » Outrun. Concernant ce dernier, on ne sait pas grand-chose, sinon que le jeu tournera sur une carte d'arcade à base de Xbox, mais pour l'instant, c'est Beach Spikers version GC qui nous intéresse. La qualité graphique du jeu se révèle plutôt bonne et propose un gameplay fort (trop ?) simple. Très facile de prise en main, il se joue avec deux boutons, une jauge de puissance vous indiquant le bon moment pour frapper (service et smash).
Il est aussi possible, à l'aide des deux boutons, de déclencher des feintes. À noter un mode Coach à la manière de VF4 sur PS2, où l'on pourra renforcer l'I.A. en formant ses propres joueurs. Une sympathique option Multijoueur achève de faire de BS un jeu très honnête qui, au Japon, passera sans doute inaperçu puisqu'il sera commercialisé le même jour que… Mario Sunshine.



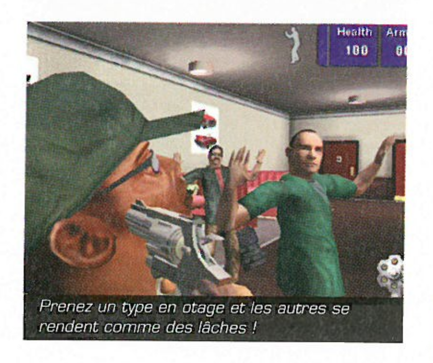


Die Hard Vendetta

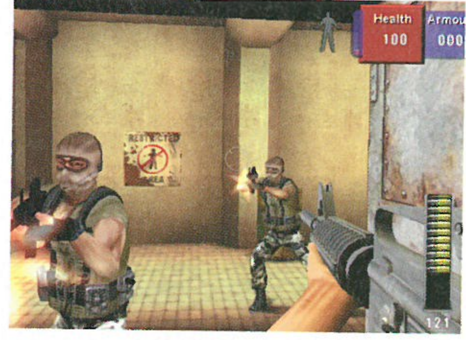
Éditeur : NDA Production • Développeur : Bits Studios (G.-B.) • Date de sortie : N.C. • Attente : On l'attend assez pour voir






Prenez un type en otage et les autres se rendent comme des lâches !

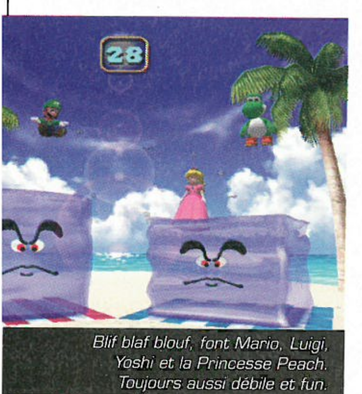




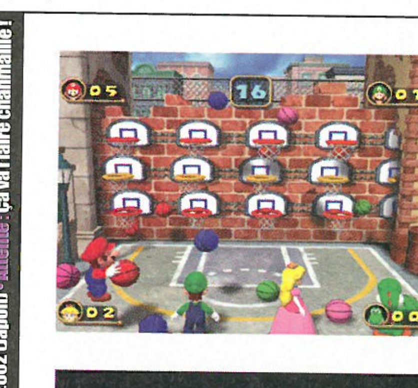
John McClane revient sur le devant de la scène dans un FPS qui risque de faire parler de lui. Développé spécialement pour le public console (les créateurs sont des fans de GoldenEye), le titre a le bon goût d'alterner des phases tout en finesse, et de l'infiltration et des gunfights bourrins à souhait. Forcément, l'I.A. des ennemis a été soignée pour qu'ils réagissent convenablement. Ils peuvent communiquer entre eux et sont sensibles au bruit mais aussi à la chaleur. De plus, l'aspect brigade a été hyper travaillé. Par exemple, si l'on prend en otage le chef d'un groupe, les autres membres resteront immobiles. La communication s'annonce ultra-poussée, au point que tous les personnages que l'on rencontre possèdent des phrases originales. À cela, il faut ajouter que, graphiquement, le soft tient parfaitement la route, tout comme les animations et l'ambiance sonore, vraiment bonnes. Encore du bon biscuit en perspective !

Mario Party 4

Éditeur : Nintendo • Développeur : Nintendo (Japon) • Date de sortie : Octobre 2002 (Japon) • Attente : Ça va l'faire chanmaille !


Blif blaf blouf, font Mario, Luigi, Yoshi et la Princesse Peach. Toujours aussi débile et fun.





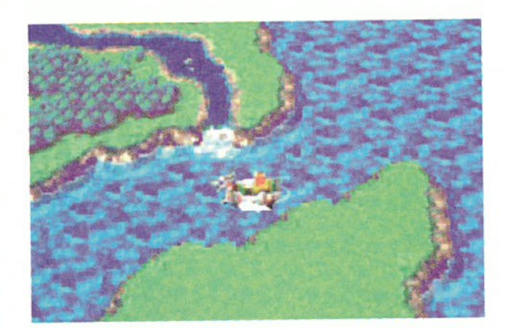


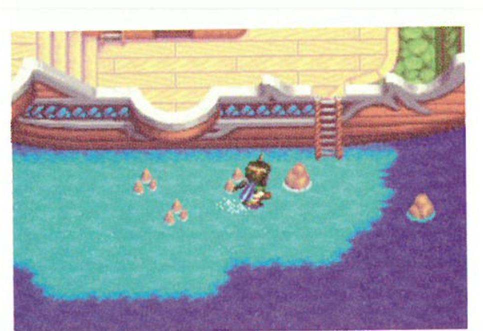


Alors voilà, certains trouveront ça probablement ridicule mais Mario Party 4 m'attire. Et plus qu'un peu d'ailleurs. Alors bien sûr, c'est un jeu qui s'adressera surtout (exclusivement ?) à ceux qui auront su garder une âme de gamin, mais cette avalanche de mini-jeux plus ou moins hystériques s'annonce, comme d'hab, particulièrement efficace. Bien évidemment, le jeu prend toute son ampleur en multijoueur (4 en simultané) avec les alliances et les fourberies en tout genre. Au programme, un lifting graphique sympathique (mais pas bluffant), de nouveaux plateaux toujours plus délirants et surtout 50 nouvelles épreuves bien classes. On retrouve parfois l'ambiance exotique à la Super Mario Sunshine, avec un concours de saut sur la plage, une session de paniers à trois points avec des bombes, un labyrinthe dans un bouquin géant, etc. N'allez donc pas chercher d'éventuels chamboulements dans le gameplay, mais juste plus de fun pour cet excellent ambassadeur du trip multijoueur métaphysique. Beau, mignon et résolument fun. Pas plus, pas moins.

Game Boy Advance

Golden Sun The Lost Age





Golden Sun, quelle baffe ! Graphismes chatoyants, scénario classique mais efficace, des combats hallucinants, et intérêt maximal pour ce RPG Game Boy Advance en avance sur son temps. À peine six mois après sa sortie, Camelot et Nintendo n'ont pas résisté à l'envie de nous présenter sa suite : The Lost Age. Les bribes de scénario que nous avons réussi à glaner révèlent quelques éléments intéressants. L'histoire devrait prendre la suite directe du premier volet et mettra en scène 3 personnages déjà présents dans Golden Sun : Garcia (Pavel), sa sœur Jasmine (Lina) et Sheba (pour chat). Et puis, il va se passer des milliards de rebondissements, des invocs toujours plus impressionnantes, de nouveaux sorts et des graphs un poil (mais alors là un poil) plus fins. On commence donc à rentabiliser grave chez Camelot, et le pire, c'est que, a priori, cela devrait marcher. Cash. Un dernier mot : la rumeur d'une version GameCube est de plus en plus insistante, et si rien n'a été officiellement confirmé, Camelot n'a en tout cas pas démenti. Une affaire à suivre...

Éditeur : Nintendo • Développeur : Camelot (Japon) • Date de sortie : N.C. • Attente : Viens à moi !



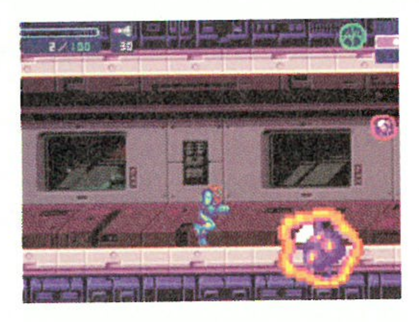
Toujours plus impressionnantes, les invocations de ce second opus mettent en valeur la petite GBA.



Bénéficiant d'un moteur un chouïa optimisé, Golden Sun 2 profite d'admirables graphismes.



Metroid Fusion







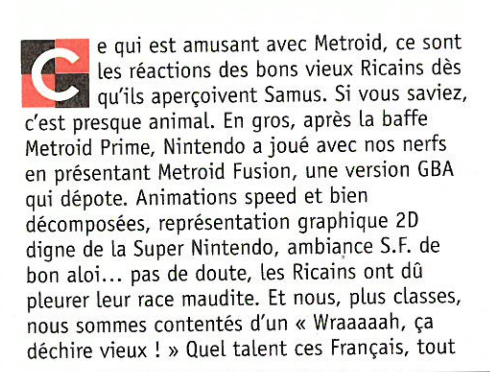
Éditeur : Nintendo • Développeur : Nintendo (Japon) • Date de sortie : N.C. • Attente : Ma GBA l'attend déjà



Le nombre d'éléments présents simultanément à l'écran est réellement bluffant, surtout que les anims restent bien classes.



Très souple, Samus pourra réaliser une large palette d'actions d'éclat.



Ce qui est amusant avec Metroid, ce sont les réactions des bons vieux Ricains dès qu'ils aperçoivent Samus. Si vous saviez, c'est presque animal. En gros, après la baffe Metroid Prime, Nintendo a joué avec nos nerfs en présentant Metroid Fusion, une version GBA qui dépote. Animations speed et bien décomposées, représentation graphique 2D digne de la Super Nintendo, ambiance S.F. de bon aloi... pas de doute, les Ricains ont dû pleurer leur race maudite. Et nous, plus classes, nous sommes contentés d'un « Wraaaaah, ça déchire vieux ! » Quel talent ces Français, tout de même. Que vous dire de plus, sinon que l'équipe du tout premier Metroid semble effectuer un retour fracassant, introduisant une nouvelle race d'aliens, de nouvelles habilités pour Samus. Vous débarquez donc sur la Planet SR388 avant de succomber aux assauts de streums relous. Au cours du combat, Samus est alors grièvement blessée, puis infectée par le virus X. Pour la suite, il faudra vous pencher sur les écrans ténébreux de vos GBA vers la fin de l'année, normalement. Quant à une éventuelle connexion entre les épisodes Fusion et Prime, mystère...



Les Simpson
La saison 2 en DVD VIDEO !
La famille la plus déjantée
de Springfield
est de retour dans
un coffret collector 4 DVD,
soit 9h de comédie !
Son 5.1 Dolby digital
4 DVD VIDEO
UNE AVALANCHE DE BONUS :
· COMMENTAIRES AUDIO POUR CHAQUE ÉPISODE
· INTERVIEW DE MATT GROENING, LE CRÉATEUR DES SIMPSON
· RENCONTRE AVEC DAVID SILVERMAN, UN DES RÉALISATEURS DE LA SÉRIE
· 9 CLIPS VIDÉO INÉDITS
· 2 GALERIES DE PHOTOS
· BART AUX AMERICAN MUSIC AWARDS
· PRÉSENTATION DES EMMY AWARDS
MS. HOT CAKES
Les Simpson
L'INTEGRALE DE LA SAISON 2
EDITION COLLECTOR
MATT GROENING
Egalement disponible en VHS

Game Boy Advance





Difficile de ne pas admettre que les combats ont subi un sacré lifting !

Pokémon Advance (titre provisoire)

Depuis bientôt deux ans, la fièvre Pokémon est en recul. La cause ? Pokémon est une synergie, dessin animé, jeu et cartes. Le problème, c'est que cela fait bien longtemps qu'un nouveau titre n'est pas sorti, ne permettant pas aux producteurs de se renouveler. Mais Nintendo n'est pas prêt à laisser mourir la poule aux œufs d'or, et ces deux ans ont surtout servi à mettre en place une suite surpuissante. Graphiquement banal, Pokémon Advance se démarquera certainement de la concurrence RPG par une profondeur à toute épreuve et une complexité assurant des heures de jeu. Pas grand-chose n'a pour l'instant filtré au niveau du scénario. En revanche, on sait maintenant que le joueur disposera d'un nouveau Pokédex, et surtout qu'on comptera 351 créatures ! Bien entendu, la durée de vie en sera prolongée, avec en prime de nouvelles options. Aucune info concernant l'entourage du jeu n'a été communiquée, mais on peut deviner aisément qu'il saura utiliser les connexions entre les diverses machines de Nintendo.

Éditeur : Nintendo • Développeur : Game Freak (Japon) • Date de sortie : Noël 2002 (Japon) • Attente : On l'attend à mort !







Le style graphique utilisé est des plus sobres, mais on nous promet nombre d'effets comme des reflets ou des ombres.




Voici The Four Swords, la véritable nouveauté du titre. Une première aventure en coopératif à 4, une excellente idée !

Éditeur : Nintendo • Développeur : Nintendo (Japon) • Date de sortie : N.C • Attente : Comment dire ? Ah oui j'le veux !

The Legend of Zelda



Lorsque vous serez dans le métro avec ce bon vieux Zelda Super Nintendo entre les mains, vous saurez que vous tutoyez le bonheur. Comme quoi, c'est simple.



« Il est (re)né le divin enfant, jouez hautbois, résonnez musonnette, il est (re)né le divin enfant, chantons tous son avènement. » Raaah, Link débarque sur Game Boy Advance. Certes il ne s'agit que d'un « simple » remake, mais quel pied. Voici donc The Legend of Zelda A Link to the Past, l'un des meilleurs volets de la saga et le seul à avoir vu le jour sur Super Nintendo. A priori, vous devez tous le connaître tant il s'agit d'une des pierres angulaires de notre Histoire vidéoludique-okans. Lorsque j'ai saisi la GBA, que d'émotions les gars. Passons cependant à la vraie nouveauté : The Legend of Zelda : The Four Swords (réalisé par Flagship) ! Comprise dans la cartouche, cette aventure inédite est en fait un vaste jeu multijoueur. Il vous faudra trouver 3 potes, connecter vos GBA et vous lancer dans des labyrinthes avec 4 Link aux bonnets de couleurs différentes (le design du perso est celui de la version GC). La finesse du gameplay réside dans l'aspect coopératif du titre. En effet, chaque petite énigme (pousser un bloc massif par exemple) doit être résolue avec l'aide de plusieurs Link. Classe, surtout qu'il est possible de jouer en fourbe en poussant son pote dans un trou afin de récupérer toutes les récompenses avec les autres. Ça va tout déchirer ! Enfin, croisons les « ouades » !



Nintendo présente le Game Eye

Éditeur : Nintendo • Développeur : Nintendo (Japon) • Date de sortie : N.C. • Attente : On l'attend pas mal !

La résolution de la caméra devrait être nettement augmentée, mais Nintendo n'a pas encore communiqué les spécifications exactes.

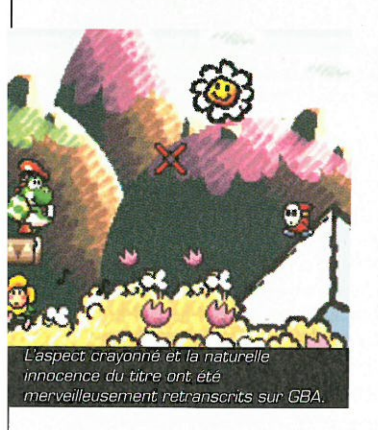
Nintendo a profité de cet E3 2002 pour nous présenter un nouvel ustensile Game Boy Advance : le Game Eye. Il s'agit ni plus ni moins de la nouvelle version du Game Boy Camera (sorti il y a un bon bout de temps sur la Game Boy classique). Les spécificités techniques n'ont pas encore été dévoilées, mais elles ont été nettement revues à la hausse. Le gadget pourra bien évidemment avoir une utilité avec le GameCube (grâce au câble de liaison GBA), et il faut même voir là son principal attrait... Vous rappelez-vous de la feature originellement prévue sur Perfect Dark N64, qui aurait pu permettre au joueur d'afficher sa propre bouille sur un personnage du jeu ? De nombreux délires du genre sont à prévoir à l'avenir... En attendant, un « vrai jeu » GameCube était conjointement présenté : Stage Debut. Rien d'exceptionnel à signaler à propos de ce dernier : il permettait simplement de mettre sa photo sur un personnage articulé à l'écran... Une simple démo. On vous en dit plus bientôt.



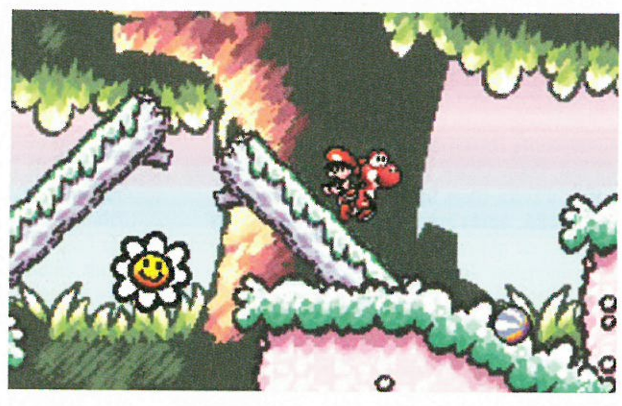
photos © www.IGN.com

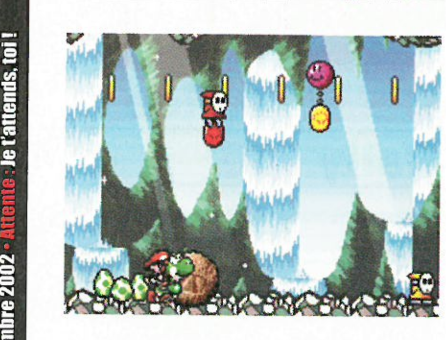
Yoshi's Island : Super Mario Advance 3

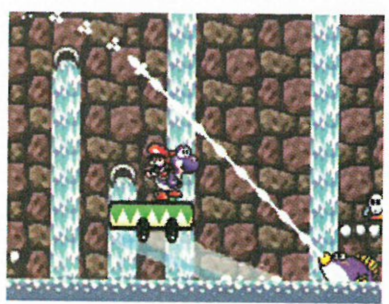
Éditeur : Nintendo • Développeur : Nintendo (Japon) • Date de sortie : Décembre 2002 • Attente : Je t'attends, toi !



L'aspect crayonné et la naturelle innocence du titre ont été merveilleusement retranscrits sur GBA.









C'est en milleee neuf ceeent quatreee-vingt quiinzee que fut créé Yoshi's Island sur Super Nintendo. Même qu'à l'époque, la PlayStation venait juste de sortir au Japon et que Nintendo expliquait, à qui voulait l'entendre, que leur dernier titre bénéficiait de la technologie Super FX. Idéal pour assurer des « morphamations », comme ils avaient pompeusement baptisé les effets de morphs, de rotations, etc. Aujourd'hui, la version GBA n'aura pas besoin de chip particulier pour faire tourner ce jeu de plate-forme. Même s'il est sous-titré Mario Advance 3, le moustachu que nous connaissons tous n'est pas là... ou plutôt si, mais en version ch'tit gosse tout mignon. Vous voici donc chevauchant votre fidèle Yoshi et découvrant un univers pastel avec des effets crayonnés du plus bel effet. À chaque fois qu'un ennemi vous touche, zou, Yoshi perd son bébé préféré et doit se dépêcher (tout est timé) pour le récupérer indemne. Petit bonus de ce remake, les irrésistibles bruitages de Yoshi Story sur N64 ont été inclus. Le pied ! Autre piti bonus, le bon vieux Mario Bros. des familles fait, une fois de plus, partie du voyage. Bene, bene.

Game Boy Advance

Et aussi...

Air Force Delta Storm

Éditeur : Konami
Développeur : Konami (Japon)
Date de sortie : Septembre 2002
Attente : On l'attend

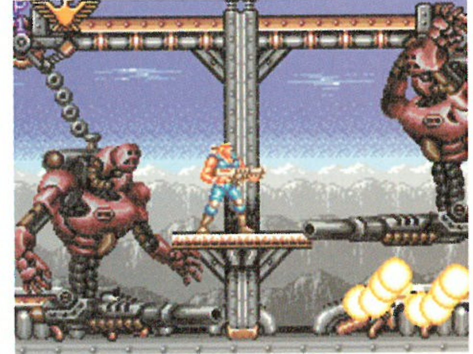
Konami nous a donc présenté le dernier volet d'Air Force Delta qui, après la Dreamcast et la Xbox, se permet cette fois un petit détour sur la portable la plus classe du moment... Évidemment, vous ne retrouverez pas la réalisation en belle grosse 3D qu'on lui connaît, mais quelque chose de plus old-school, vu du dessus. Cela dit, dans le fond, les missions seront toujours du même acabit (dogfight, escorte, bombardement, etc.). Neuf avions différents sont annoncés, pour un total de vingt missions.



Contra Advance

Éditeur : Konami
Développeur : Konami (Japon)
Date de sortie : Novembre 2002 (Japon)
Attente : On l'attend à mort

Aucune surprise dans ce titre qui reprend la base du jeu culte de la Super Nintendo. Les graphismes n'ont pas vraiment été améliorés, tout au plus recadrés pour la GBA. Heureusement, plus qu'un portage, il s'agit d'un grand mix puisque certains des niveaux du jeu font partie de la version Megadrive, Contra Hard Corps, et qu'il n'est désormais plus possible de porter deux armes à la fois. Un vieux pot avec de bons restes de plusieurs soupes, en somme. Les vieux fans adoreront, à n'en pas douter.



Dinotopia : The Timestone Pirates

Éditeur : TDK Mediactive
Développeur : TDK Mediactive (États-Unis)
Date de sortie : Été 2002
Attente : On l'attend pas, quoi !

À nous, Européens de base, Dinotopia ne dit rien du tout. Mais il faut savoir qu'aux États-Unis, c'est une mini-série de 6 heures diffusée sur ABC depuis le 12 mai, traitant d'une société utopique où humains et dinosaures cohabitent parfaitement. Pour l'adaptation vidéoludique, les développeurs ont eu l'idée génialissime et originale de faire un titre plate-forme. Le déroulement est classique, mais on remarque que l'on peut diriger un sous-marin et un ptérodactyle, dans des environnements variés de surcroît. Un jeu pour le métro...



Colin McRae Rally 2.0

Éditeur : Ubi Soft
Développeur : Ubi Soft (France)
Date de sortie : Septembre 2002
Attente : On l'attend moyennement

Pas de doute, Colin McRae va subir les ravages de l'impressionnant V-Rally 3. Bien que tous les modes de jeu de la version PSone soient présents, on ne retrouve pas du tout les mêmes sensations. Les voitures sont en 3D et roulent sur des décors en 2D qui s'appuient sur le Mode 7 (à mon avis, il aurait mieux valu faire l'inverse, mais bon). Graphiquement, on est très loin de V-Rally. Il y a moins d'un mois, on l'aurait attendu à mort, mais là, pour le coup, c'est un peu râpé...



Crazy Chase

Éditeur : Kemco
Développeur : Kemco (Japon)
Date de sortie : Octobre 2002
Attente : On ne l'attend pas du tout !

Dans ce jeu d'action de Kemco, vous êtes dans la peau d'un petit clown équilibriste qui doit éviter, dans sa descente incontrôlée, des tas d'obstacles. Eh oui, Crazy Chase sera le premier et le dernier soft « d'Evite-them up » à débarquer sur la GBA, après avoir connu jadis de courts instants de gloire sur la défunte Super Nintendo. La conversion sur portable est superbe mais sans surprise, et devrait intéresser les cascadeurs en herbe.

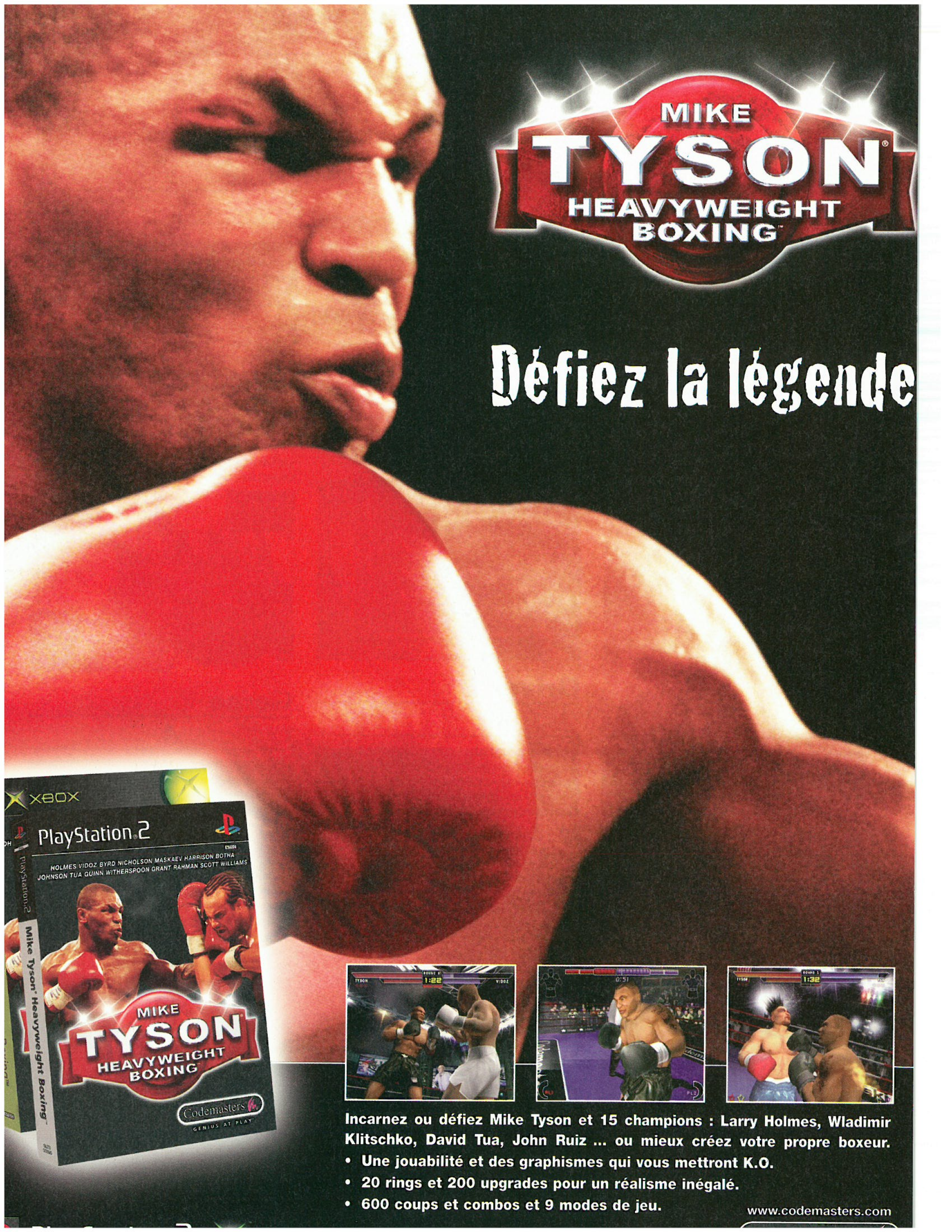


Disney's Lilo & Stich

Éditeur : Ubi Soft
Développeur : Disney Interactive (États-Unis)
Date de sortie : Automne 2002
Attente : On l'attend (un peu)

Tout comme les versions PS2 et PSone, la GBA bénéficie d'une adaptation du film de Disney spécialement conçue pour son format. L'histoire commence cette fois à la fin du film. Lilo est kidnappée par un chasseur de primes de l'espace et Stich va partir à sa recherche. Il vous embarquera dans sa navette pour shooter ses ennemis et manœuvrer divers véhicules extraterrestres. Le tout avec des décors en 2D et vue à la 3e personne, avec plusieurs modes de jeu dont un Platform World très « old school ».




MIKE
TYSON
HEAVYWEIGHT
BOXING
Défiez la légende
XBOX
PlayStation 2
HOLMES VIDOZ BYRD NICHOLSON MASKAEV HARRISON BOTHA
JOHNSON TUA QUINN WITHERSPOON GRANT RAHMAN SCOTT WILLIAMS
MIKE
TYSON
HEAVYWEIGHT
BOXING
Codemasters
GENIUS AT PLAY
Mike Tyson Heavyweight Boxing
Incarnez ou défiez Mike Tyson et 15 champions : Larry Holmes, Wladimir Klitschko, David Tua, John Ruiz ... ou mieux créez votre propre boxeur.
• Une jouabilité et des graphismes qui vous mettront K.O.
• 20 rings et 200 upgrades pour un réalisme inégalé.
• 600 coups et combos et 9 modes de jeu.
www.codemasters.com

Game Boy Advance

Et aussi...

Magical Quest

Éditeur : Nintendo
Développeur : Nintendo (G.-B.)
Date de sortie : Août 2002
Attente : On l'attend

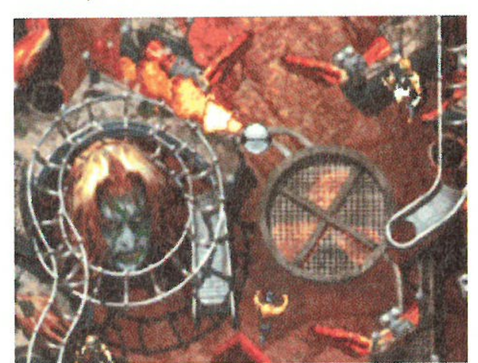
On attend surtout de voir ce que donnera le link prévu entre ce jeu et le Magical Mirror sur GC. Réactualisation d'un classique de la SNES, cette quête magique consiste en fait à retrouver Pluto le chien débile qui s'est encore perdu dans un royaume maléfique. Mickey et Minnie utiliseront leurs pouvoirs magiques et leurs aptitudes naturelles pour retrouver le chien fugueur. On pourra aussi jouer à différents modes Battle et en Party Game jusqu'à 4 joueurs.



Pinball of the Dead

Éditeur : THQ
Développeur : Wow Entertainment (Japon)
Date de sortie : Fin 2002
Attente : On l'attend un peu

Pinball of the Dead est, comme son nom l'indique, un jeu de flipper ayant pour thème le House of the Dead de Sega. Il possède de nombreux points communs avec le fabuleux Devil Crush de la PC Engine puisque vous pourrez heurter des monstres avec votre boule pour vous faire des points bonus. Des séquences cinématiques bien sympathiques viendront également agrémenter le jeu, le tout couronné par une réalisation impeccable et un comportement des billes fort réaliste.



The Jungle Book

Éditeur : Ubi Soft
Développeur : Disney Interactive (États-Unis)
Date de sortie : Été 2002
Attente : On ne l'attend pas du tout !

Mowgli s'éclate toujours autant dans sa jungle natale et va nous inviter une fois de plus à nous trémousser sur des rythmes binaires et un total de six mondes dont la savane, les marécages ou le temple du roi Louis. On reproduit les combinaisons qui s'affichent au gré de la musique et on gagne des points d'expérience en résolvant des petites énigmes et des mini-jeux. Les qualités sonores de la GBA sont mis en avant par les célèbres accords de Disney. Les mélomanes en culottes courtes apprécieront !



Driver 2 Advanced

Éditeur : Infogrames
Développeur : Sennari Interactive (États-Unis)
Date de sortie : Septembre 2002
Attente : On l'attend impatiemment

Tanner reprend du service dans une adaptation GBA de Driver 2 ! Sur une console portable, on peut dire que ce projet s'annonce réellement ambitieux... Jugez plutôt : le système de dégâts sur les carrosseries est toujours d'actualité, tandis que le jeu vous permet encore de vous balader et « d'emprunter » des voitures quand vous le désirez, dans une grande ville modélisée en 3D ! Jolie performance. Les modes multijoueurs, quant à eux, vous permettront également de vous courser entre potes. La classe.



Duke Nukem Advance

Éditeur : Take 2 Interactive
Développeur : 3D Realms (États-Unis)
Date de sortie : Été 2002
Attente : On l'attend pas mal

Comme Activision a fait avec Doom, Take 2 ressort un classique du FPS pour la portable de Nintendo. Sauf que dans ce cas, il s'agit d'une aventure entièrement originale réalisée pour la GBA. Ceux qui attendent Duke Nukem Forever, le jeu le plus en retard du monde, pourront se consoler en contrôlant le héros le plus macho du jeu vidéo et se régaler avec ses répliques surpuissantes. Techniquement, ouais, c'est respectable mais c'est du tout en 2D.



Game & Watch Gallery 4

Éditeur : Nintendo
Développeur : Nintendo (Japon)
Date de sortie : 1er trimestre 2003 (États-Unis)
Attente : On l'attend à mort !

« Je vous parle d'un jeu, que les moins de vingt ans ne peuvent pas connaîtreuh... » Le message est clair, seuls les plus de 20 ans pourront apprécier le vent de douce nostalgie qui souffle sur cette cartouche, qui reprend quelques-uns des plus célèbres Game & Watch de Nintendo comme Rainshower, Boxing, Donkey Kong 3, Mario's Cement Factory, Fire Attack, et d'autres qui seront débloqués avec vos high-scores. Graphiquement, on aura le choix entre l'original ou une nouvelle version toute belle !



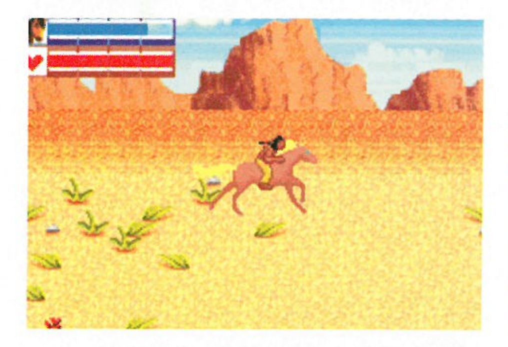
Game Boy Advance

Et aussi...

Spirit : Stallion of Cimmaron

Éditeur : THQ
Développeur : THQ (États-Unis)
Date de sortie : Août 2002 (États-Unis)
Attente : On ne l'attend pas du tout !

Tiré du DA guimauve homonyme, voici l'histoire d'un mec qui, après une méga-tempête, se retrouve sur une île pleine de chevaux. Il va donc falloir monter sur le dos de Spirit, le roi des chevaux, pour retrouver les autres congénères perdus à cause de l'orage. Ça s'annonce aussi inintéressant que le dessin animé original, tiré d'un roman pour ados. Le seul détail amusant, c'est que contrairement au livre, les méchants ne sont pas des Américains massacreurs d'Indiens, mais juste des « soldats ».



Super Monkey Ball

Éditeur : THQ
Développeur : THQ / Sega (États-Unis)
Date de sortie : N.C.
Attente : On l'attend à mort !

On savait que la GBA était super balèze, mais là, au secours ! Super Monkey Ball, l'un des premiers jeux GameCube, arrive tel quel, ou presque ! C'est sûr qu'il est moins beau, mais il reste tout en 3D et très fluide. Un exploit qui permettra de profiter aussi de ce super jeu de réflexion/casse-tête dans le métro. Au programme, 60 niveaux et 4 mini-jeux comme Monkey Golf, Monkey Fight, Monkey Bowling et Monkey Race. Avec 4 joueurs en même temps, les parties risquent d'être top chanmailles !



Virtua Tennis

Éditeur : THQ
Développeur : Altron Corporation (Japon)
Date de sortie : Hiver 2002
Attente : On l'attend grave sa race !

Virtua Tennis dans la poche, ça le fait quand même, nardin ! Cependant, il ne faut pas s'attendre à avoir la même qualité que sur Dreamcast. Ici, pas de 3D mais de la bonne 2D à l'ancienne. En revanche, tous les modes de jeu, les différents coups et les types de terrains sont bien présents. Côté gameplay, on retrouve toujours le feeling arcade si caractéristique et appréciable de la série. Cerise sur le gâteau, le jeu à quatre est aussi dispo et devrait permettre des parties en double assez excellentes.



Star Wars : Episode II L'attaque des Clones

Éditeur : THQ
Développeur : David A. Palmer (G.-B.)
Date de sortie : Été 2002
Attente : On ne l'attend pas du tout !

Avec la sortie du film, on peut s'attendre à une déferlante de titres qui vont profiter de la juteuse licence. Le premier à voir le jour sera celui-ci, un jeu mélangeant deux modes différents : le beat'em all et le combat spatial en pseudo-3D. L'aventure reprend le scénario du long métrage et permet d'incarner en alternance deux personnages, Anakin et Obi Wan. Une fois de plus, on peut regretter le manque d'imagination flagrant dans la réalisation d'une licence aussi énorme que Star Wars...



The Mummy

Éditeur : Ubi Soft
Développeur : Rebellion Software (États-Unis)
Date de sortie : Fin 2002
Attente : On ne l'attend pas du tout !

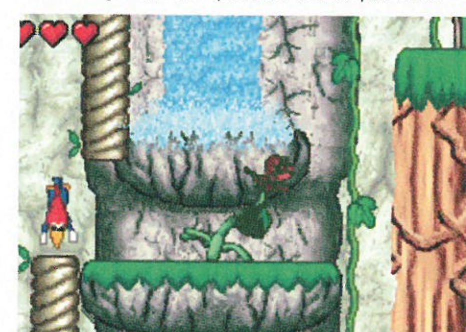
Encore un bon filon qui se fait exploiter jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'une peau flétrie comme une vieille gourde. Après le film *La Momie*, quelques incompétents se sont senti obligés de faire un dessin animé minable, dont ce jeu est tiré. Difficile de croire qu'il sera intéressant, malgré la possibilité de changer de personnage en cours de route pour utiliser ses capacités inhérentes. Graphiquement loin de Golden Sun, le jeu La Momie restera ce qu'il est : un produit vite fabriqué, vite oublié.



Woody Woodpecker in Crazy Castle 5

Éditeur : Kemco Europe
Développeur : Tantalus (Australie)
Date de sortie : Hiver 2002
Attente : On ne l'attend pas du tout !

Le monde merveilleux du pivert est chamboulé depuis l'arrivée d'une bande de démons malintentionnés. Ce qui n'empêche pas Woody de chercher un trésor planqué au fond d'un château, dont l'accès ne sera possible qu'après avoir recueilli 5 clés et délivré le monde qui l'entoure et ses niveaux de 5 éléments naturels : le feu, l'eau, le vent, le sable et le bois. Le volatile énervé sera amené à utiliser un skateboard et des gâteaux volants pour parvenir à ses fins. Un programme pour le moins original, mais qui ne... volera pas haut.



Game Boy Advance

Kururin Paradise

Éditeur : Nintendo
Développeur : Nintendo (Japon)
Date de sortie : Fin 2002
Attente : On l'attend à mort !

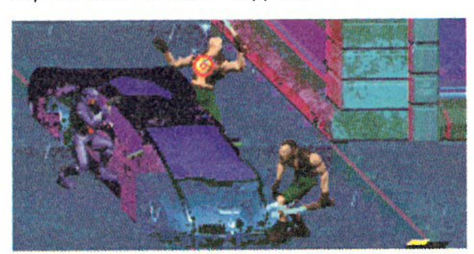
Après avoir rendu fous les premiers acheteurs de GBA, Nintendo offre une seconde chance d'avoir le tournis sur la petite portable grâce à ce second volet. Outre de nouveaux niveaux, on trouvera ici des mini-épreuves, comme un parcours où il faudra éviter des boulets de canon, ou un labyrinthe dans lequel on aura la possibilité d'allonger ou rétrécir le bâton. Graphiquement, le jeu a connu une certaine évolution, bénéficiant désormais de plus de détails et de couleurs qui pètent.

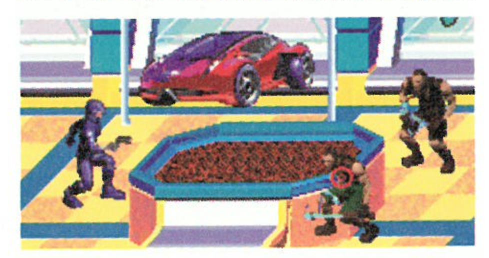


Minority Report

Éditeur : Activision
Développeur : Treyarch (États-Unis)
Date de sortie : Hiver 2002
Attente : On l'attend un chouïa

Futur blockbuster estival, la licence du film de Steven Spielberg est tombée dans l'escarcelle d'Activision. Dans la peau d'un flic chargé d'arrêter les criminels avant qu'ils ne commettent leurs forfaits, voilà que les rôles s'inversent : le policier se retrouve à la place du criminel. Dès lors, il lui faudra tout mettre en œuvre pour rétablir la vérité.
Une intrigue bien ficelée avec une progression à la 3e personne qui ne manquera pas d'être exploitée sur les autres supports.





Custom Robot GX

Éditeur : Nintendo
Développeur : Noise (Japon)
Date de sortie : Fin 2002
Attente : On ne l'attend pas vraiment

Le soft est un mélange d'action et d'aventure qui profite d'un principe assez similaire à Pokémo : il est possible de customiser et d'affecter des armes différentes sur chaque partie de votre robot avant de combattre. À l'instar du titre phare de Nintendo, il existera une option de jeu en multijoueur via le câble Link, qui vous permettra d'affronter un ami. Des zooms assez réussis lors des batailles confèrent beaucoup de pêche au jeu. Hélas, le titre ne s'adresse une fois de plus qu'aux très jeunes joueurs et à Greg.



Moto Racer Advance

Éditeur : Ubi Soft
Développeur : Delphine Software (France)
Date de sortie : Fin 2002
Attente : On ne l'attend pas vraiment...

Moto Racer Advance vient rejoindre la liste exhaustive des jeux de course en Mode 7. Comme son nom l'indique, il s'agira bien entendu de piloter des « meules ». Le soft est plutôt pas mal fichu grâce à une animation à 60 images/seconde, et devrait proposer au final un mode Multijoueur jusqu'à 4 pèlerins via le câble Link, un total de 36 circuits, sans oublier les habituelles pistes et bécanes secrètes. En somme, les motards du dimanche auront de quoi se divertir !



Punch King

Éditeur : Acclaim
Développeur : Full Fat (G.-B.)
Date de sortie : Été 2002
Attente : On l'attend

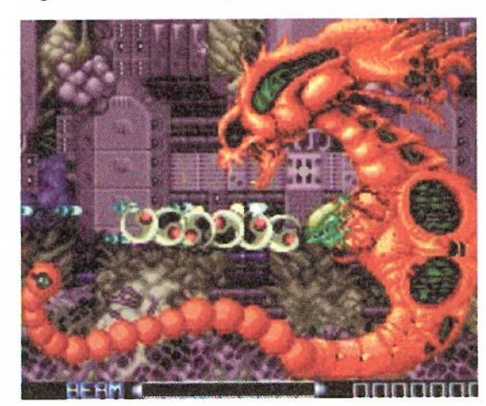
Voilà un jeu de boxe GBA qui fait très nettement penser à ce bon vieux Super Punch Out sur SNES... La classe ! Le gameplay s'annonce donc très arcade mais surtout très fun. La vue adoptée (dos à son personnage, en transparence) permet au joueur de se délecter des directs, crochets et autres uppercuts qu'il assène à son adversaire. On compte un total de 18 personnages jouables bien différents en look et en coups spéciaux, des combos à gogo et différents modes de jeu dont la Carrière et le Multijoueur.



R-Type 3 The Third Lightening

Éditeur : Phantagram
Développeur : Raylight Studios (Italie)
Date de sortie : Rentrée 2002 (États-Unis)
Attente : On l'attend à mort, Adèle !

Bouhou, snif... j'écrase une larme de douce nostalgie devant ce titre qui fut l'un de mes tout premiers jeux joués à la rédac de *Joystick*. À l'époque, la GBA n'existait pas, et... bon on s'en fout. Fidèle conversion de la version SNES (les ralentissements en moins), R-Type 3 est un shoot méchant et efficace, avec une animation très fluide et des graphismes bien classieux. Les fans du genre auront quelques orgasmes durant leurs parties !



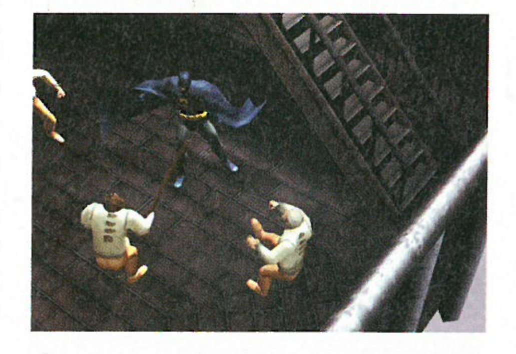


Et aussi...

Batman Dark Tomorrow

Éditeur : Kemco
Développeur : Kemco (Japon)
Date de sortie : Courant 2003
Attente : On ne l'attend pas trop

Pour la énième adaptation de Batman, on peut dire que Kemco n'a pas fait très fort. Il s'agit d'un simple beat'em all dans lequel il ne se passe pas grand-chose. Les phases de gameplay ne varient pas beaucoup et les bastons ne sont pas passionnantes. Si les accessoires habituels tels que le batgrappin, les batmenottes sont là, il semblerait qu'en raison de problèmes de droits avec DC Comics, la batmobile ne soit pas de la partie. Il reste encore du temps pour corriger ces défauts, mais ça paraît mal barré.



Disney's Magical Mirror Starring Mickey Mouse

Éditeur : Nintendo
Développeur : Nintendo (G.-B.)
Date de sortie : Août 2002
Attente : On l'attend

Mickey s'est laissé happer par un étrange miroir. Ce dernier n'est autre qu'un passage dans une dimension parallèle qui ressemble étrangement au monde dans lequel Mickey évolue. Notre petite souris souhaite pourtant retrouver ses pénates et devra batailler avec un fantôme qui a brisé le fameux miroir en éparpillant les morceaux. Utilisera-t-il un aspirateur pour s'en débarrasser plus rapidement ? L'aventure pourra être jouée en lien avec le Magical Quest sur GBA.



Godzilla : Destroy All Monsters Melee

Éditeur : Infogrames
Développeur : Pipeworks Studios (États-Unis)
Date de sortie : 3e trimestre 2002
Attente : On ne l'attend pas du tout !

Si vous avez déjà acheté du fromage chez le traiteur, une fois qu'on a l'habitude, on sait deviner lequel pue. Pour Godzilla, c'est pareil. Un jeu de monstres japs développé par des Américains, c'est déjà une idée pas terrible. Mais face au jeu, c'est l'horreur totale. À peine plus beau que la version Dreamcast (1999), il offre une modélisation bâtarde du monstre japonais. Ajoutons des couleurs funky qui n'ont rien à voir et une maniabilité défaillante pour promettre un avenir « zappingien » à ce titre.



Crash Bandicoot The Wrath of Cortex

Éditeur : Universal Interactive
Développeur : Eurocom/Traveller's Tales (G.-B.)
Date de sortie : Été 2002
Attente : On ne l'attend pas vraiment

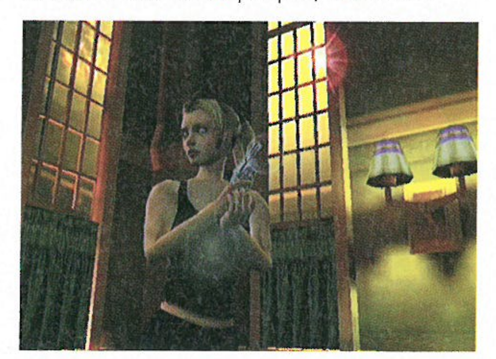
Et un petit portage de plus sur GameCube, un !... qui ressemble fortement aux épisodes déjà sortis sur Xbox et PS2. Crash bondit toujours pour détruire des caisses et affronter des boss super vilains ; il cède parfois sa place à sa charmante sœur Coco. Les environnements s'inspirent des quatre saisons pour s'habiller de glace ou de feu, et l'aventure réussit à garder un bon rythme, sans pour autant se renouveler. Un titre pas vraiment original, à réserver aux fans ultimes du Bandicoot fou.



Eternal Darkness Sanity's Requiem

Éditeur : Nintendo
Développeur : Silicon Knights (États-Unis)
Date de sortie : Été 2002
Attente : On ne l'attend pas du tout !

Voici très certainement le titre le moins convaincant présenté par Nintendo. Ce jeu d'aventure-action, défini par les développeurs comme un « Psychological Thriller », n'a pas séduit grand monde : design vraiment craignos, environnement sans consistance graphique, animation cheapos. Eternal Darkness fait tache face à Zelda, Metroid et Mario Sunshine. La version déf permettra de traverser les siècles (de la Rome antique à nos jours) en incarnant 12 personnages différents. On attend d'en voir un peu plus, mais bon...



Phantasy Star Online Episodes I & II

Éditeur : Sega
Développeur : Sonic Team (Japon)
Date de sortie : Été 2002 (Japon)
Attente : On l'attend à mort !

PSO sera le premier jeu online sur GameCube, c'est ce qu'a décidé Yûji Naka. Voila pourquoi le jeu possède enfin une fenêtre de sortie : été 2002. En effet, le online pour Nintendo commence à la fin de l'été au Japon, puis au quatrième semestre pour les États-Unis. Pas grand-chose d'autre à dire, Aruno nous ayant submergés d'infos dans des précédents numéros. On notera que le titre sera compatible avec une connexion modem ou Broadband (haut débit), puisque les deux seront disponibles sur GameCube.

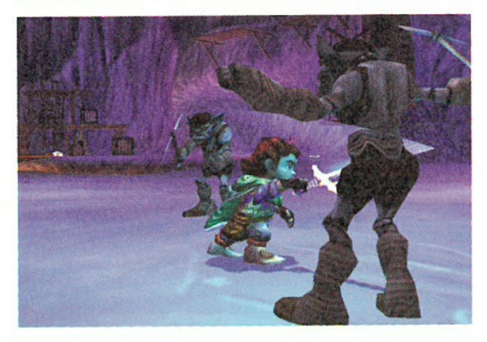


Et aussi...

The Hobbit

Éditeur : Vivendi Universal
Développeur : Inevitable Entertainment (États-Unis)
Date de sortie : Courant 2003
Attente : On ne l'attend pas du tout !
Console : GC

Encore un titre action-aventure qui profite cette fois de la licence du *Seigneur des Anneaux*. On y dirige Bilbo Baggins dans le monde mystérieux de la Terre du Milieu où les combats et les divers puzzles s'enchaînent. Tout au long de l'aventure, on rencontrera des personnages connus de la trilogie tels que Gandalf, Elrond et Gollum. Graphiquement très sommaire (surtout au niveau décors), le titre attirera peut-être les fans de l'œuvre littéraire mais difficilement les autres.



Wario World

Éditeur : Nintendo
Développeur : Nintendo (États-Unis/Japon)
Date de sortie : 11 novembre 2002 (États-Unis)
Attente : On l'attend un peu
Console : GC

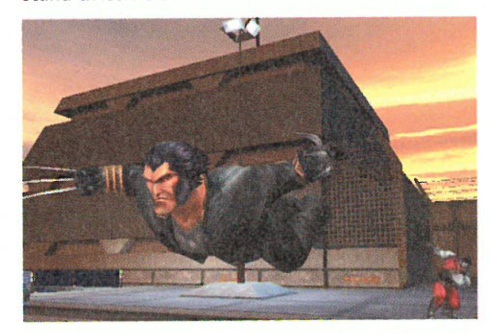
Depuis le temps qu'il écume les portables de Nintendo, Wario a eu le temps d'amasser un sacré paquet de thunes. Malheureusement pour lui, son dernier trésor, la gemme noire, possède le pouvoir de transformer le pèze en monstres ! Voila donc l'antithèse de Mario obligé de se battre contre ses trésors. Avec ses graphismes 3D mais sa jouabilité 2D, Wario représente une alternative sympa au genre mais ne sera pas un « grand » jeu comme Super Mario Sunshine, surtout en passant après lui...



X-Men Next Dimension

Éditeur : Activision
Développeur : Exakt (États-Unis)
Date de sortie : Octobre 2002
Attente : On ne l'attend pas du tout
Console : GC

Les « hommes X » feront un nouveau come-back cette année sur GameCube, dans un jeu de baston qui ne nous a pas vraiment convaincus... Comme vous pouvez le constater, le jeu est déjà plutôt laid. Pour le reste, le gameplay pourra peut-être nous surprendre, avec notamment des aires de combat sur plusieurs niveaux (comme dans Dead or Alive). Notez enfin que le jeu est également prévu sur PlayStation 2 et Xbox, mais que ces deux versions n'étaient pas présentées sur le stand d'Activision.



Ape Escape 2

Éditeur : Sony C.E.
Développeur : SCEJ (Japon)
Date de sortie : 18 juillet (Japon), automne 2002 (E.-U.)
Attente : On ne l'attend pas du tout !
Console : PS2

Malgré des ventes moyennes, Sony s'acharne à donner suite à cette série très controversée. Il faut dire qu'au Japon, la sortie du jeu coïncide avec celle de la série télé ; pépètes à la clé, donc. Pour le jeu en lui-même, on retrouve des graphismes plutôt bons et proprets mais un aliasing vraiment lourd. En revanche, le perso a un bon milliard de mouvements à disposition (ok j'exagère) pour capturer ces abrutis de singes : nager, grimper, ramper, se planquer, etc. C'est marrant deux minutes, mais face au dieu Mario...



ATV Off Road Fury 2

Éditeur : Sony C.E.
Développeur : Rainbow Studios (États-Unis)
Date de sortie : Novembre 2002
Attente : On l'attend moyen
Console : PS2

Dans la série des suites incolores et inodores, voici le deuxième volet d'ATV, la simulation de Quad de Rainbow Studios. Hormis des bécanes un poil mieux modélisées, rien de bien folichon à signaler. C'est propre, on retrouve les mêmes modèles physiques, l'impression de vitesse reste convaincante, mais bon, voilà, le jeu ne nous a pas excités plus que ça. Le contenu, quant à lui, s'annonce des plus complets : au menu, un mode Link, un mode Online, 20 quads, 40 circuits et des mini-games en plus des compétitions habituelles.



Celebrity Deathmatch

Éditeur : Take 2 Interactive
Développeur : Take 2 Interactive (États-Unis)
Date de sortie : Automne 2002
Attente : On ne l'attend pas du tout !
Console : PS2

Celebrity Deathmatch s'inspire de la série animée diffusée sur MTV, dans laquelle on peut voir des personnages en pâte à modeler représentant les stars du moment s'affronter violemment sur un ring. Jeu de catch atypique et bien gore, le titre de Take 2 permettra de revivre des matchs diffusés sur MTV, comme celui où Pamela Anderson explose ses protubérances mammaires. Il sera bien sûr possible d'innover et de se battre à 2 contre 2, sur et en dehors du ring. On oublie l'esprit politiquement correct !





ACTION REPLAY
LE VERITABLE REPLAY

100% NON OFFICIEL

1 - SAUVEGARDEZ LES PARTIES DE TOUS VOS JEUX
2 - DECOUVREZ LES BONUS DE METAL GEAR SOLID 2®
OU DE FINAL FANTASY X®

CARTE MEMOIRE 8 Mo
avec Action Replay
SPECIAL FINAL FANTASY X®





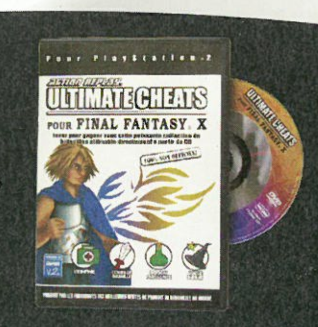
CARTE MEMOIRE 8 Mo
avec Action Replay
SPECIAL METAL GEAR SOLID 2®

* Un CD de gestion et de compression des fichiers de sauvegarde
* Un replay conçu spécialement pour le jeu METAL GEAR SOLID® 2 ou FINAL FANTASY X® comprenant tous les codes de bidouilles possibles

* La carte mémoire dispose d' un espace de stockage de 8 Mo. C' est l'accessoire indispensable à la sauvegarde de vos parties et de vos codes.

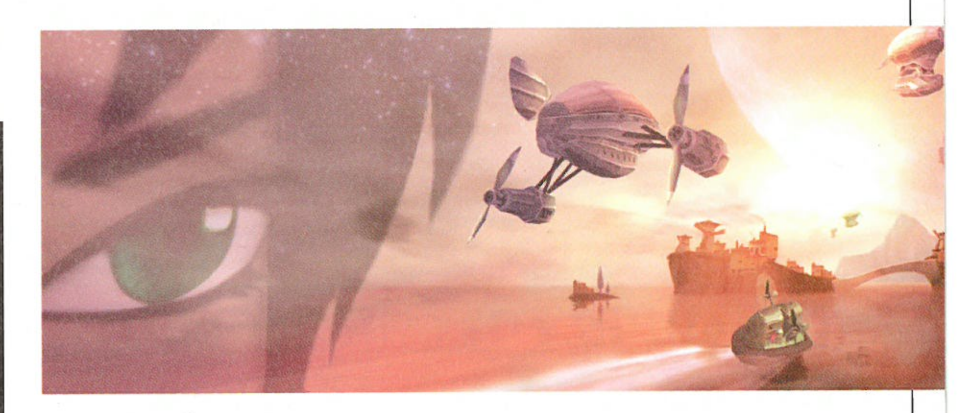
* L'Action Replay spécial METAL GEAR SOLID® 2 et l'Action Replay spécial FINAL FANTASY X® vous donneront accès à l'intégralité des jeux grâce au nombre impressionnant de codes secrets inclus dans ceux-c

*Existe en version Action Replay
et Action Replay + Carte Mémoire





PlayStation 2

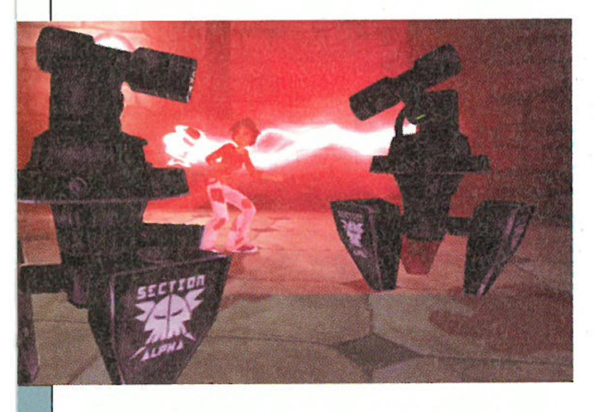


Projet BG&E

Reporter sans frontières

Éditeur : Ubi Soft • Développeur : Ubi Soft (France)
Date de sortie : Courant 2003 • Attente : On l'attend à donf de la muerte !

Après avoir usé ses méninges sur tous les épisodes de la dynastie Rayman, Michel Ancel s'attaque à un nouveau projet d'envergure : un jeu d'action-aventure ultra-immersif, tendance « no limit »...





Le cochon à l'arrière-plan fait partie de vos compagnons de voyage. Il sera rejoint par d'autres créatures locales qui vous épauleront dans votre enquête.

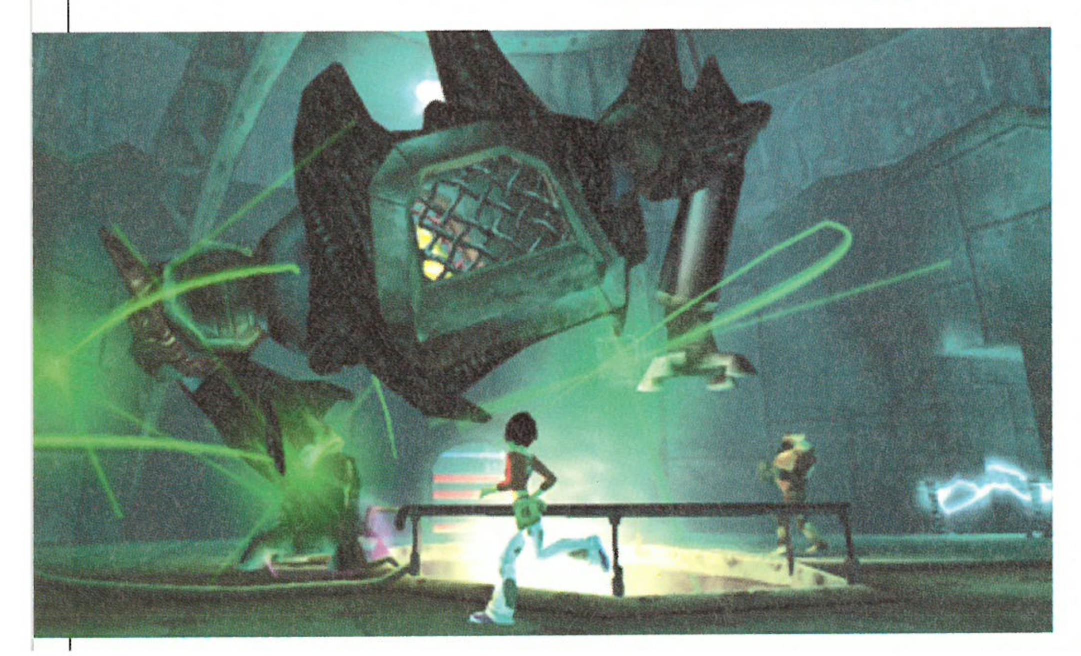


Le rendu de l'eau et des fonds marins est de toute beauté.



Le cycle jour/nuit, respecté, donne lieu à de magnifiques couchers de soleil.

À force de concevoir des univers cloisonnés entre quatre murs, dans lesquels ses personnages ne pouvaient pas s'exprimer à loisir, Michel Ancel a eu une idée... Désormais, finis les couloirs sans fin, théâtre des aventures de Rayman, à bas le linéaire, le script lourdingue... vive la liberté, la vraie ! Ainsi naquit le projet BG&E (Between Good & Evil / Entre le Bien et le Mal, mais le nom est super provisoire), il y a de cela 3 ans, dans les studios montpelliérains d'Ubi Soft... « La motivation de base a été d'offrir au joueur la possibilité de visiter un monde virtuel cohérent, régi par un ensemble de règles précises, comme le cycle jour/nuit. En fait, nous avons essayé de repousser les contraintes de la machine pour créer un univers sans limites. »



Voilà, c'est ainsi que Michel Ancel définit son bébé : un jeu dans lequel toutes les contraintes de temps et d'espace sont bannies au profit d'une liberté d'action et de mouvement totale !

D'AUSSI LOIN QUE L'INFINI...

Dans la pratique, cette profession de foi se traduit de manière très simple : l'aventure se déroule sur une planète imaginaire, modélisée dans ses moindres détails : continents, villes, îles, océans, fonds marins, habitants, écosystème... tout a été pensé pour que le joueur puisse s'immerger à 100 % dans l'histoire ! Pour pousser le bouchon encore un peu plus loin, les développeurs se sont même amusés à « modéliser » l'espace enveloppant la planète, avec son soleil, ses satellites, et en ligne de mire ses lointaines constellations... Mais attendez, le plus fort est ailleurs : à quelques rares exceptions près (souvent les passages intérieur/extérieur), vous pourrez vous déplacer librement dans ce gigantesque environnement, sans le moindre

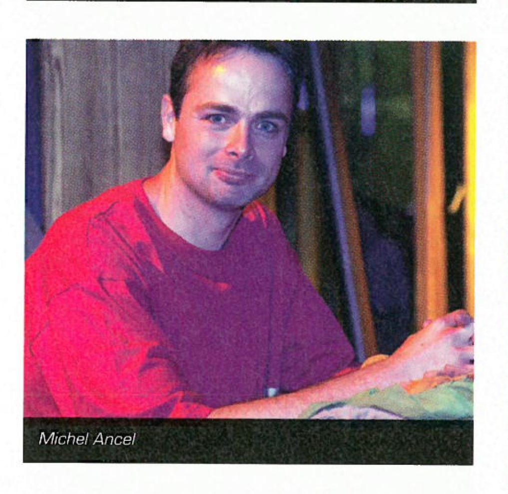
REPOUSSER LES CONTRAINTES D'ESPACE ET OFFRIR UNE LIBERTÉ D'ACTION TOTALE, TELLE EST L'AMBITION DE BG&E

temps de chargement… Eh oui, grâce au procédé de streaming, la PS2 est capable de mouliner non stop pour afficher les décors en temps réel, sans passer par la case « loading » ! Bref, d'un point de vue purement technique, BG&E se la joue Jak & Daxter puissance 10. Seulement voilà, à vouloir ratisser aussi large, comment éviter l'écueil du « c'est tellement grand qu'on se paume toutes les deux minutes » ? Réponse de Michel Ancel : en imaginant un système de boussole amélioré (la direction menant aux lieux-clés est toujours visible à l'écran) et en créant un scénario bien ficelé pour que le joueur puisse suivre un fil conducteur suffisamment clair.

POLITIQUE-FICTION

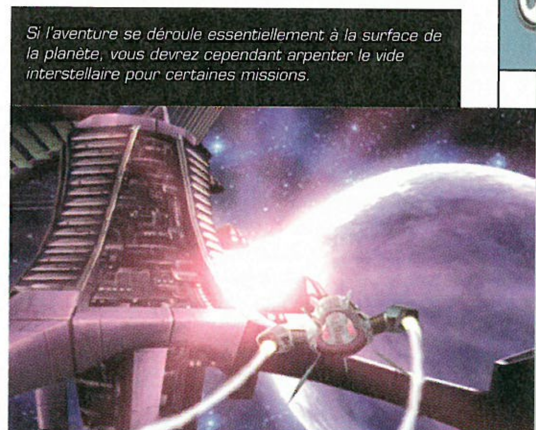
Le background de BG&E puise son inspiration dans deux univers diamétralement opposés : côté design, il recycle l'aspect pastel fantaisiste peuplé de créatures imaginaires cher à Rayman ; côté scénario, il nous plonge dans un contexte géopolitique beaucoup plus mature et sérieux. Grosso modo, le monde est dirigé par un gouvernement plus que douteux, soupçonné par une espèce de groupuscule rebelle de fomenter un complot planétaire… Voilà pour les grandes lignes. Et votre mission dans ce joyeux foutoir ? Simple : vous incarnez Sally, une jeune reporter-photographe engagée par le groupuscule susnommé pour faire éclater la machination au grand jour ! Ça, c'est pour la partie purement aventure du jeu (environ 50 %). En parallèle, BG&E propose des tonnes de phases d'action, durant lesquelles vous devrez affronter le bestiaire local, histoire de prendre en photo des créatures super rares et de vendre les clichés à un collectionneur moyennant rétribution. Ainsi, votre périple oscillera constamment entre ces séquences de pure baston (certains affrontements sont obligatoires, d'autres purement facultatifs) et le bon déroulement de votre enquête principale… Seulement voilà, autant nous avons pu juger, à l'occasion de l'E3, les séquences d'action (très « raymaniennes », avec pouvoirs magiques et attaques au corps à corps), autant la partie aventure demeure encore assez floue. Bref, de nombreuses questions restent en suspens… Quels moyens seront mis à notre disposition pour rassembler les pièces du puzzle ? Devrons-nous interroger des personnages pour leur extirper de précieuses informations (à la manière d'un jeu d'aventure classique) ? Faudra-t-il infiltrer discrètement le gouvernement pour prendre des clichés compromettants… Mystère… En tout cas, une chose est sûre : lorsque l'on prend toute la mesure de ce projet, on se rend compte que Michel Ancel a envie de pousser très loin son concept. Le pari est ardu, la tâche encore titanesque, mais le résultat pourrait bien nous réserver une sacrée surprise ! Le jeu est également prévu sur Xbox, GameCube et GBA !

Le plus gros doute concernant BG&E tient à l'intérêt général des phases d'action.



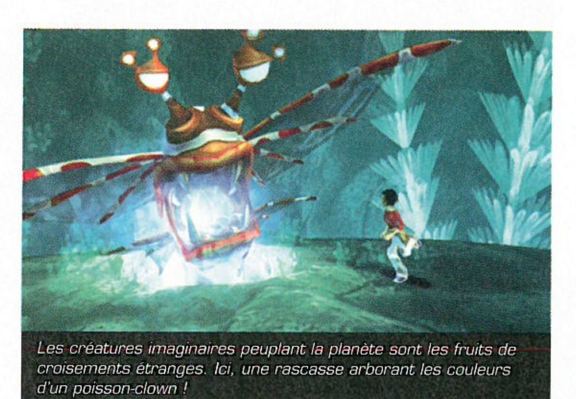
Michel Ancel

Si l'aventure se déroule essentiellement à la surface de la planète, vous devrez cependant arpenter le vide interstellaire pour certaines missions.





Le design général de BG&E emprunte quelques codes de Rayman, même si l'univers se veut plus mature…



Les créatures imaginaires peuplant la planète sont les fruits de croisements étranges. Ici, une rascasse arborant les couleurs d'un poisson-clown !

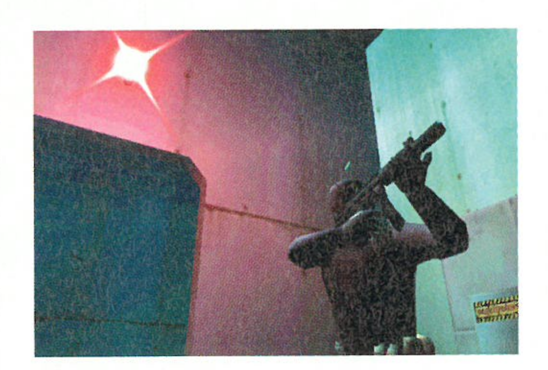


Aucun temps de chargement ne vient hacher vos déplacements. Ainsi, on peut faire le tour de la planète d'une traite !

" On y a joué ! "

Quelques minutes de jeu suffisent pour se rendre compte des qualités techniques de BG&E et de la puissance du moteur 3D. Jugez plutôt : au sein d'un environnement foisonnant, les yeux portant à perte de vue invitent à une petite balade… À bord d'un hovercraft, je navigue de jour aux abords des côtes, entouré d'énormes baleines locales. En deux temps, trois mouvements, je m'envole alors vers l'espace à bord d'un petit vaisseau : traversée des nuages, puis de l'atmosphère, direction le grand vide intersidéral… Je suis un temps la course du soleil, puis replonge vers la terre ferme… pour finalement atterrir à l'opposé de mon point de départ… de nuit ! Le tout d'une traite et sans le moindre temps de chargement !

PlayStation 2



Éditeur : Sony C.E. • Développeur : Zipper Interactive (États-Unis)
Date de sortie : 15 août aux États-Unis, indéterminée en Europe ! • Attente : On l'attend à mort !

La voix de son maître

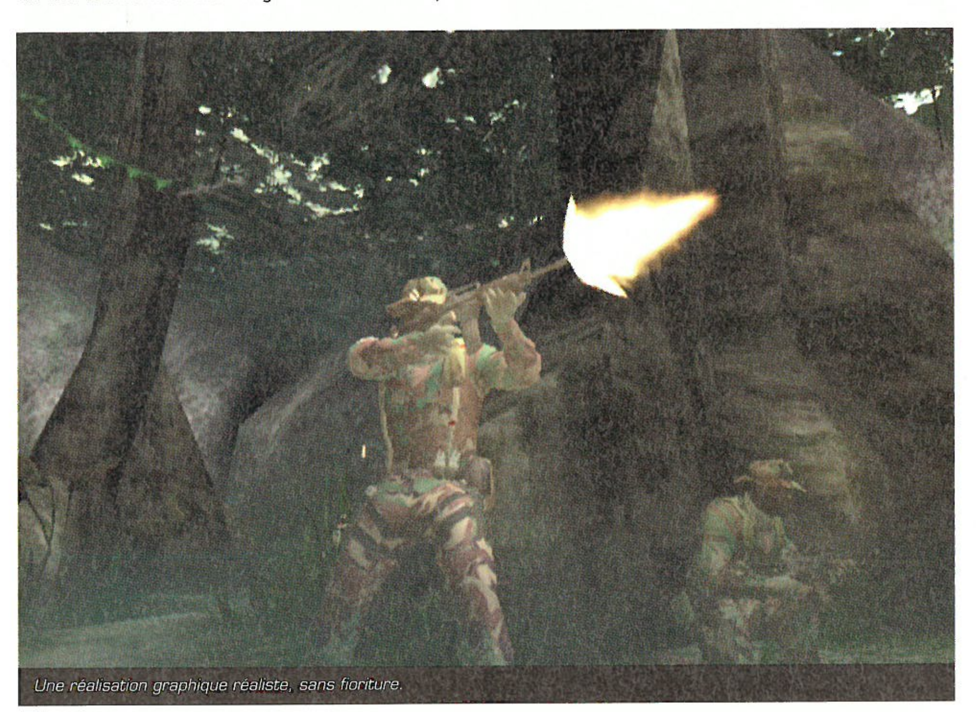
SOCOM US Navy Seals

Le titre de Zipper Interactive dédié aux exploits des Forces Spéciales est bien parti pour bouleverser nos petites habitudes. Comme quoi, chez Sony, on n'a pas beaucoup de RAM mais on a des idées !

Ne vous fiez pas aux apparences, SOCOM US Navy Seals est un jeu important. En effet, si la majorité des productions présentées lors de ce salon se contentent d'exploiter sans véritable génie des genres bien connus des consoleux, le titre de Zipper Interactive, lui, voit plus loin que le bout de son nez en repensant notre manière de jouer. Sérieusement, aujourd'hui, combien de titres contribuent à faire avancer les choses ? Ce n'est pas tant le mode réseau qui rend ce jeu d'action-tactique (et un de plus !) si attractif. SOCOM se joue en fait avec une oreillette équipée d'un micro, le Head-set, qui permet de gérer trois Forces Spéciales en leur donnant des ordres vocaux ! On en rêvait, Sony l'a fait ! Mais bon, si vous lisez Joypad régulièrement, tout ça vous le savez déjà.

DO YOU COPY ?

En fait, si on revient sur ce titre, c'est parce que nous avons eu l'occasion de tester longuement l'efficacité de cet accessoire révolutionnaire. Le moins que l'on puisse dire, c'est que le résultat s'avère des plus concluants. Malgré le brouhaha environnant, il était possible d'envoyer des ordres sans avoir à parler à deux à l'heure en découpant méticuleusement les syllabes ! RaHaN le super bilingue s'est même amusé à parler le plus vite possible, et là encore, on a été surpris de voir les commandos réagir sans aucun temps de retard. Construit autour d'un système d'arborescence, l'interface des ordres permet d'autre part des combinaisons assez vastes, ce qui autorise des actions coordonnées d'une efficacité redoutable. Chacune de vos injonctions est en fait composée d'un sujet (le nom de l'équipe : Alpha, Bravo), d'un verbe (go to, open, cover...) et d'un complément (the trie, the door...). Cette version bêta demandait toutefois un parfait accent américain. Si vous causez anglais comme Philippe Manœuvre, ce n'est même pas la peine d'essayer ! Bien que Sony et les développeurs ne nous aient pas encore communiqué de date pour la sortie de la version européenne (le online, ce n'est pas encore pour demain !), ils ont en revanche confirmé que tout le système d'ordre vocal ferait l'objet d'une localisation. Cette remarque vaut également pour les voix des commandos. Espérons simplement que les gens de Sony Computer ne choisissent pas les doubleurs n'importe comment !



Une réalisation graphique réaliste, sans fioriture.

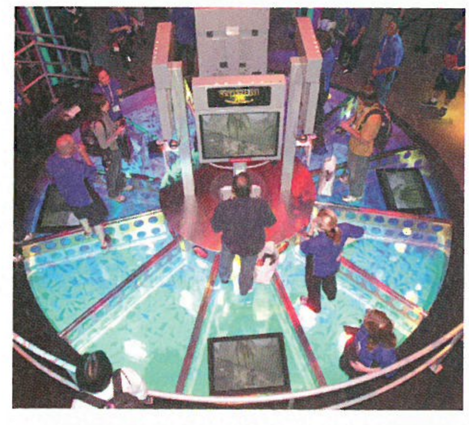
TAKE COVER !

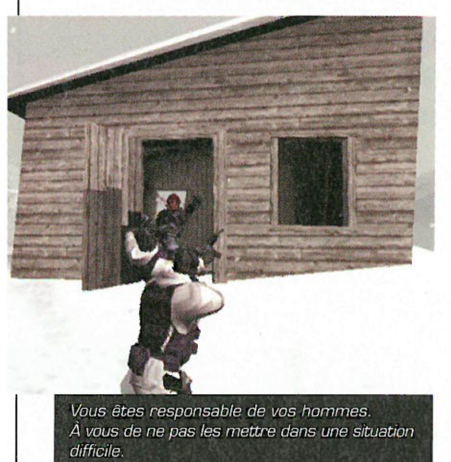
Évidemment, ce système ne vaudrait pas grand-chose s'il n'était pas secondé par une intelligence artificielle digne de ce nom.



Un jeu en réseau parfaitement au point pour cette démo E3.







Vous êtes responsable de vos hommes. À vous de ne pas les mettre dans une situation difficile.





Le head-set permet évidemment de communiquer avec ses potes lorsqu'on joue en réseau.

LE HEAD-SET : UNE INNOVATION MAJEURE QUI OUVRE DE NOUVEAUX HORIZONS LUDIQUES

Là encore, même s'il reste encore deux, trois trucs à corriger, le bilan reste globalement assez positif. Par exemple, si vous demandez à un « team » d'aller à un endroit, il cherchera à avancer de la façon la plus discrète possible en se dissimulant dans les zones d'ombre ou en passant à couvert derrière les arbres. De plus, en cas de rencontre soudaine avec l'ennemi, vos hommes ne resteront pas plantés debout comme des abrutis en plein milieu du paysage. Nous avons toutefois constaté des petits bugs gênants ; notamment quand une équipe ouvre une porte pour balancer une grenade dans une pièce, il arrive que vos deux soldats ne se dégagent pas assez rapidement ou qu'ils restent coincés contre un élément du décor. Le responsable de l'I.A. étant à nos côtés à ce moment-là (je me souviendrai toujours de la tête qu'il a fait !), on ne devrait logiquement pas retrouver ce genre de défauts dans la version définitive. Mais attention, il convient toutefois de mettre un frein à notre enthousiasme car une ombre demeure : actuellement, on ne sait toujours pas ce que vaut le comportement des soldats ennemis. De leur côté, les développeurs nous promettent bien sûr des réactions plus vraies que nature (les terroristes réagiront au bruit, aux traces de pas, de sang, aux ombres, à la peur, etc.). En ce qui concerne le mode Online, en revanche, tout semble parfaitement au point. Lors de ce salon, il faut savoir que 16 joueurs se sont affrontés aux quatre coins des États-Unis (ok, j'exagère) : deux groupes de quatre personnes se trouvaient sur le salon, quatre autres quelque part à Los Angeles et la dernière équipe, elle, jouait depuis San Francisco. La partie s'est déroulée pratiquement sans aucun lag. Incontestablement le titre le plus intéressant présenté par Sony C.E.

" On y a joué ! "

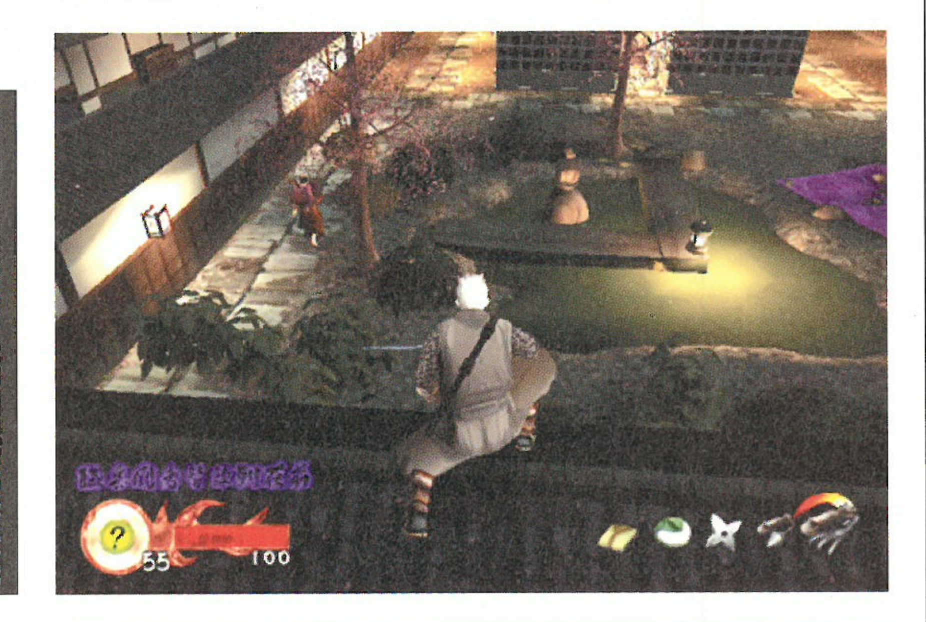
SOCOM bénéficie d'une réalisation graphique d'un bon niveau, sans toutefois pousser la machine dans ses derniers retranchements. Les environnements sont crédibles et d'une vastitude certaine, mais d'aucuns lui reprochent des textures parfois un peu pauvres ; perso, ça me convient. Sinon, les soldats (alliés et ennemis) sont parfaitement modélisés et bougent bien. Les bruitages, eux, donnent dans le réalisme. Sachez d'autre part que vous aurez la possibilité d'effectuer des silent-kill comme dans Tenchu, de tirer sur les éclairages pour plonger une pièce dans l'obscurité, de fouiller les corps des terroristes et de déplacer leurs cadavres. Cette dernière fonction ne peut toutefois pas être effectuée par vos commandos.

PlayStation 2









Éditeur : Activision • Développeur : K2 (États-Unis)
Date de sortie : Courant 2003 • Attente : On l'attend à mort !

Sur le stand Activision, au milieu des réactualisations sans saveur de la gamme 0_2 et des titres dédiés aux X-Men, un titre sortait du lot : Tenchu 3. Premières impressions.

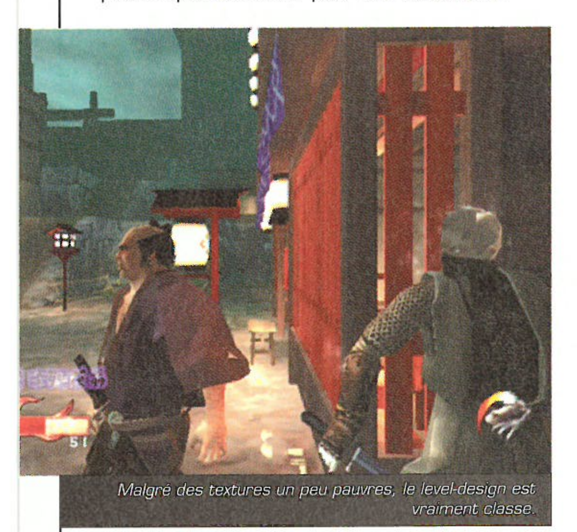
Tenchu 3 Wrath of Heaven

Retour aux sources ?

Jusqu'à présent, concernant Tenchu 3, Activision a plutôt été radin en informations : deux, trois photos à tout casser en un an. En dehors de ça, que dalle, nada, que pouic. Tout ça pour dire que le troisième volet des aventures du ninja Rikimaru fait partie des titres sur lesquels nous comptons le plus, Tenchu 2 nous ayant laissé un petit arrière-goût d'amertume dans la bouche au moment de sa sortie sur PSone. Il faut reconnaître qu'on s'inquiétait un peu pour ce volet 128 bits qui, rappelons-le, a été confié à une toute nouvelle équipe, K2, dont c'est le premier projet PS2.

MOUI, MAIS ENCORE ?

Au risque d'en décevoir certains, visuellement, Tenchu 3 est loin de tuer la gueule. Les décors ont beau être très bien conçus, les textures manquent singulièrement de relief et de variété. La PS2 est capable de mieux ; il suffit de jeter un rapide coup d'œil à un titre comme Primal ou plus simplement à ICO pour s'en convaincre.



Malgré des textures un peu pauvres, le level-design est vraiment classe.

Même bilan mitigé en ce qui concerne les animations du héros, qui font furieusement penser à celles des moutures PSone. Des attitudes plus félines seraient les bienvenues. J'ai l'air d'être déçu, mais rassurez-vous, on note quand même de bonnes choses qui laissent espérer un jeu de qualité : les effets de pluie sont plutôt convaincants, sans toutefois rivaliser avec ceux de MGS2, et le moteur 3D offre une excellente profondeur de champ, le tout sans aucun problème de pop-up. Autre constat rassurant : les développeurs de K2 semblent avoir renoué avec l'ambiance du premier opus. Les missions se dérouleront cette fois-ci dans l'obscurité et l'action sera soutenue par des musiques d'ambiance. Le gameplay, lui, n'a pas subi de bouleversements majeurs : les « silent-kill » sont toujours de la partie (il est dorénavant possible de sauter sur les sentinelles pour les tuer d'un coup). Vous pourrez également déplacer les cadavres pour les planquer, mais aussi fouiller les corps des ennemis que vous aurez égorgés avec tendresse. Les développeurs ont également considérablement amélioré l'intelligence artificielle des ennemis. Ces derniers n'hésiteront pas à grimper sur les toits pour vous poursuivre. Pour finir, sachez que la version définitive proposera un total de 25 niveaux, un éditeur de missions (classe !), ainsi qu'un mode Multijoueur en écran splitté. À ce titre, deux modes de jeu sont prévus : Deathmatch et Coopération. Allez, rendez-vous en 2003 les amis !



" On y a joué ! "

Comme je vous ai déjà donné mes impressions sur le gameplay, voici une petite précision concernant le mode Coopération. On ne pourra malheureusement pas jouer les missions solo en amoureux, les développeurs de K2 ont en fait conçu des missions spéciales. Voilà, c'est tout ce qu'il y a à savoir pour le moment.

ESPACE 3 GAME'S — ESPACE 3 GAME'S — ESPACE 3 GAME'S

PLAYSTATION 2

PLAYSTATION II + 1 MANETTE + 15.24 € DE BON D'ACHAT* **299 €**

*2 BONS D'ACHATS DE 7.62 € NON CUMULABLE A VALOIR SUR UN ACHAT DE PLUS DE 76.22 € (HORS CONSOLE)

E COMBAT 4	60.83 €
E OF EMPIRE 2	60.83 €
L STAR BASEBALL 2003	60.83 €
ONE IN THE DARK + DVD SEVEN	60.83 €
E ESCAPE 2	60.83 €
RBARIAN	60.83€
TMAN VENGEANCE	56.25 €
OOD OMEN 2	60.83 €
RNOUT	56.25 €
PCOM VS SNK 2	60.83 €
RCUS MAXIMUS	60.83€
MMANDO 2	60.83 €
UPE DU MONDE 2002	60.83 €
ASH BANDICOOT	60.83 €
RK SUMMIT	60.83 €
VID BECKHAM SOCCER	60.83 €
US EX	60.83 €
VIL MAY CRY	60.83 €
A	60.83 €
AKAN	60.83 €
OPSHIP	60.83 €
NASTY WARRIOR 3	60.83 €
SPORTS RUGBY	60.83 €
2002	60.83€
A 2002	60.83 €
AL FANTASY X	69.90 €
ANDIA	60.83 €
A 3	45.83 €
NTS	60.83 €
AROO MAN	60.83 €

GUILTY G EAR X	60.8 €
GUY ROUX MANAGER 2002	60.83 €
HALF LIFE	60.83 €
HEAD HUNTER	60.83 €
HERDY GERDY	60.83 €
ICO	60.83 €
ISS 2 INTER. SUPERSTAR SOCCER 2	60.83 €
JADE COCCON 2	60.99 €
JAK AND DAXTER	60.83 €
JAMES BOND 007 espion pour cible	60.83 €
JOHN MADDEN NFL 2002	60.83 €
KESSEN 2	60.83 €
KO KINGS 2002	60.83 €
LAKEMASTERS EX PECHE	45.58 €
LES BLEUS 2002	60.83 €
MAX PAYNE	45.58 €
MAXIMO	60.83 €
MEDAL OF HONOR PREMIER LIGNE	60.83 €
MEN IN BLACK 2	59.99 €
METAL GEAR SOLID	68.45 €
MIKE TYSON	60.83 €
MOTO GP 2	60.83 €
MX RIDER MOTOCROSS WORLD CHAMPIONSHIP	60.83 €
NBA LIVE 2002	60.83 €
NHL 2002	60.83 €
NO ONE LIVES FOREVER	60.83 €
PETER MAN 2	60.83€
PRO EVOLUTION SOCCER	60.83 €
PRISONER OF WAR	60.83 €
QUI VEUT GAGNER DES MILLIONS 2 PARTIES	45.58 €
RED CARD SOCCER	60.99 €
ROGER LEMERRE 2002	60.83€

SHADOWMAN 2	60.83 €
SHADOW HEARTS	60.83 €
SILENT HILL 2	60.83 €
SLAM TENNIS	44.99 €
SLED STORM 2	60.83 €
SMASH COURT TENNIS PRO TOURNAMENT	60.83 €
SOUL REAVER 2	60.83 €
SOLDIER OF FORTUNE	60.83 €
SPACE CHANNEL 5 V1	60.83 €
SPIDERMAN THE MOVIE	59.99 €
SSX TRICKY	60.83 €
STAR TREK VOYAGER ELITE FORCE	60.83 €
STAR WARS RACER REVENGE	60.83 €
SUMMONER	60.83 €
SUPERMAN	49.99€
SUPER TRUCKS	60.83€
TARZAN FREERIDE	60.83 €
TAZ WANTED	49.99 €
TD OVERDRIVE	59.99 €
TIGER WOODS PGA TOUR 2002	60.83 €
TIME CRISIS 2	60.83 €
TOCA RACE DRIVER	60.83 €
TONY HAWK PRO SKATER 3	60.83 €
TOUR DE FRANCE	60.83 €
VAMPIRE NIGHT	60.83 €
VIRTUA FIGHTER 4	60.83 €
V-RALLY 3	59.99 €
WIPE OUT FUSION	60.83 €
WRC:World rally championship	60.83 €
WWF Smackdown 3	60.83 €

PROMO PS2

GRAN TURISMO 3 PLATINUM	24.99 €
DEAD OR LIVE 2 PLATINUM	24.99 €
TEKKEN TAG TOURNAMENT PLATINUM	24.99 €
FORMULA 1 2001 PLATINUM	24.99 €
PRO RALLY 2002	33.49€
JET ION GP	18.49 €
ROBOT WARLORDS	19.67 €
RED FACTION PLATINUM	24.99 €
MOTO GP PLATINUM	24.99 €
ONIMUSHA PLAT.	27.99 €
RESIDENT EVIL CODE VERONICA PLAT.	24.99 €

Commandez plus facilement sur : http://www.games.fr

ACTION REPLAY	60.83 €
ADAPTATEUR MULTI-JOUEUR	45.58 €
MEUBLE DE RANGEMENT	30.34 €
CARTE MEMOIRE 8 MEG	37.96 €
MANETTE DUAL SHOCK 2	30.34 €
MANETTE VIBRANT COLORIS MC (MANETTE PSX COMPATIBLE PS2)	15.09 €
PRESENTOIR HORIZONTAL OU VERTICAL	15.09 €
PRISE PERITEL RGB 1/2	10.52 €
TELECOMMANDE DVD	15.09 €
TELECOMMANDE OFFICIEL DVD SONY	30.34 €
TELECOMMANDE UNIVERSELLE DVD (magnetoscope; television...)	30.34 €
MULTIJOUEURS 4 PORTS	30.34 €
CABLE LINK	30.34 €
OPTICAL CABLE	30.34 €
GCON2 PISTOLET	41.01 €
SOCLE AVEC ADAPTATEUR MULTIJOUEURS + TELECOMMANDE	53.20 €
SOCLE AVEC ADAPTATEUR MULTIJOUEURS SEUL	30.34 €
CARTE MEMOIRE 16 MEG	45.58 €
DVD REGION X (MULTI ZONES DVD)	36.44 €
DVD REGION X (MULTI ZONES DVD) + TELECOMMANDE	45.58 €

Commandez plus facilement sur :
http://www.games.fr

XBOX

CONSOLE XBOX + 1 MANETTE 299 €

CARTE MEMOIRE	49.99 €
MANETTE OFFICIEL	39.99 €
MANETTE ANALOGIQUE VIBRANTE	29.90 €
CABLE PERITEL EVOLUE	29.90 €
CABLE AV STANDARD	24.99
CABLE LINK	24.99
DVD MOVIE PLAYBACK KIT	49.99

ALL STAR BASE BALL 2003	69.99 €
AMPED	69.99 €
BLOOD OMEN 2	69.99 €
BLOOD WAKE	69.99 €
BURN OUT	69.99 €
CEL DAMAGE	69.99 €
CIRCUS MAXIMUS	69.99€
COUPE DU MONDE 2002	69.99 €
COMMANDOS 2	69.99 €
CRASH	69.99 €
CRASH BANDICOOT	69.99 €
DARK SUMMIT	69.99 €
DAVID BECKHAM SOCCER	69.99 €
DEAD OR LIVE 3	69.99 €
DEADLY SKIES	69.99 €
ENTRAINEUR 01/02	69.99 €
F1 2002	69.99 €
FUZION FRENZY	69.99 €
GAUNTLET DARK LEGACY	69.99 €
GENMAONIMUSHA	69.99 €
GEOFF CRAMMOND'S GRAND PRIX4	69.99 €
GOTHAM	69.99 €
GUN METAL	69.99 €
GUN VALKYRIE	69.99 €
HALO	69.99 €
ISS 2 INTER. SUPERSTARS SOCCER	69.99 €
JAMES BOND ESPION POUR CIBLE	69.99 €
JET SET RADIO FUTURE	69.99 €
KO KING 2002	69.99 €
LEGEND OF WRESTLING	69.99 €
MAD DASH RACING	69.99 €
MAX PAYNE	69.99 €
MIKE TYSON	69.99 €
MORROWIND	69.99 €
MOTO GP ULTIMATE RACING TECHNOLOGY	69.99 €
MUNCH'S ODDYSSEE ODDWORLD	69.99 €
NBA LIVE 2002	69.99 €
NIGHT CASTER	69.99 €
NHL 2002	69.99 €
NHL HITZ	69.99 €
PRISONER OF WAR	69.99 €
RALLY X	69.99 €
RED CARD	69.99 €
SHREK	69.99 €
SIMPSONS ROAD RAGE	69.99 €
SLAM TENNIS	49.99€
SPIDER MAN THE MOVIE	69.99 €
SSX TRICKY	69.99 €
STAR WARS JEDI STARFIGHTER	69.99 €
STAR WARS OBIWAN	69.99 €
TAZ WANTED	69.99€
TD OVER DRIVE	69.99 €
TONY HAWK PRO SKATER 3	69.99 €
TOUR DE FRANCE	69.99 €
WRECKLESS	69.99 €

GAME BOY ADVANCE

ONSOLES

GAME BOY ADVANCE VIOLET TRANSPARENT
GAME BOY ADVANCE VIOLET
GAME BOY ADVANCE BLANC
GAME BOY ADVANCE ROUGE

95 €

CESSOIRES

PTATEUR SECTEUR + BATTERY PACK	12.04 €
RGEUR POUR CONSOLE ET BATTERIE + ADAPTATEUR SECTEUR	19.67 €
UE + JOYSTICK (HANDSTICK)	7.47 €
PTATEUR SECTEUR + BATTERY PACK + ALLUME CIGARE	15.09 €
LE LINK + CONNECTEUR MULTI-JOUEURS	8.99 €
LE LINK 4 PLAYERS	12.04 €
PE AVEC LUMIÈRE	7.47 €
HETTE DE TRANSPORT	5.95 €
K DE 6 BOITES DE RANGEMENT / TRANSPORT	5.95 €
K GBA 7 ÉLÉMENTS	30.34 €
LIGHT	7.47 €
TITAP + 3 LINKS	13.47 €
UE DE PROTECTION COULEURS ASSORTIES	4.42 €
IO FM AVEC SCANNER DE RECHERCHE	N.C.
ER LINK	10.52 €
LIFICATEUR STÉRÉO	7.47 €
HETTE DE TRANSPORT GBA 100	8.99 €
HETTE DE TRANSPORT GBA 200	8.99 €
HETTE DE TRANSPORT GBA 300	12.04 €
HETTE DE TRANSPORT GBA 600	15.09 €
HETTE DE TRANSPORT GBA 2000	22.71 €
S AKKU	15.09 €
POUCH (SACOCHE DE TRANSPORT)	8.99 €
OYSTICK LIGHT NEW	8.99 €
SE DE TRANSPORT	15.09 €

JEUX

ADVANCE WARS	45.58 €
AGE DE GLACE	45.99€
ATLANTIDE DISNEY	53.20 €
BATMAN VENGEANCE	53.20 €
BREATH OF FIRE	45.58€
CASTLEVANIA	53.20 €
CRASH BANDICOOT XS	53.20 €
DUKE NUKEM	53.20 €
EARTHWORM JIM	53.20 €
FINAL FIGHT ONE	53.20 €
F-ZERO : MAXIMUM VELOCITY	45.58 €
GOLDEN SUN	45.58 €
HARRY POTTERS	53.20 €
INSPECTEUR GADGET	50.16 €
ISS ADVANCE	53.20 €
KLONOA	53.20 €
MARIO KART	45.58 €
MEN IN BLACK 2	53.20 €
MORTAL KOMBAT	53.20 €
NBA JAM ADVANCE	53.20 €
PETERMAN	45.99 €
SONIC ADVANCE	53.20 €
SUPER BEST A MOVE	53.20 €
SUPERMAN	49.99 €
SUPER MARIO ADVANCE	45.58 €
SUPER MARIO WORLD 2	45.58€
SUPER STREET FIGHTER	53.20 €
SPIDER MAN THE MOVIE	45.99€
SPYRO THE DRAGON	53.20 €
SW EPISODE 2	53.20€
TEKKEN	53.20 €
TETRIS WORLDS	53.20 €
TONY HAWK'S PRO SKATER 3	53.20 €
VRALLY3	49.99€
WARIO LAND 4	45.58 €
WOLFENSTEIN	45.99€
X-MEN	53.20 €
ZOE FIST OF MARS	53.20 €

GAME CUBE

CONSOLE GAMECUBE + 1 MANETTE (noire ou violette) 199 €

CARTE MEMOIRE	20.15 €
CABLE RGB OFFICIEL	20.15 €
CABLE CONNEXION GAMEBOY ADVANCE	19.99 €
MANETTE OFFICIEL COULEUR	38.80 €
CABLE EXTENSION RALLONGE	9.50
MANNETTE BIGBEN	19.70
CABLE RGB AV	14.95
CABLE S-VIDEO	14.95
CARTE MEMOIRE 4 MEG	11.90
SPEAKER SYSTEM	59.90 €

18 WHEELER	59.80€
BATMAN VENGEANCE	60.99 €
BLOODY ROAR PRIMAL FURY	59.99 €
BURNOUT	59.80€
COUPE DU MONDE 2002	60.90 €
CRAZY TAXI	59.80€
DONALD COUACK ATTACK	60.99€
DAVE MIRRA BMX 2	59.80€
EXTREME G3	59.80€
F1 2002	60.90€
ISS 2 INTER SUPER STAR SOCCER 2	64.50€
JAMES BOND ESPION POUR CIBLE	60.90€
JEREMY MC SUPERCROSS WORLD	59.80€
JIMMY NEUTRON	60.90€
LEGENDS OF WRESTLING	60.90€
LUIGI'S MANSION	56.40€
NBA COURTSIDE 2002	56.40 €
PIKMIN	56.40 €
SIMPSONS ROAD RAGE	60.90 €
SONIC ADVENTURE 2	59.99 €
SPIDERMAN THE MOVIE	59.99 €
STAR WARS ROGUE LEADER	64.99 €
SSX TRICKY	60.90 €
SUPER MONKEY BALL	59.99 €
SUPER SMASH BROS MELEE	56.40 €
TARZAN FREE RIDE	60.99 €
TETRIS WORLD	60.90 €
TONY HAWK PRO SKATER 3	59.99 €
VIRTUA STRIKER 3	69.99 €
WAVE RACE BLUE RACE	56.40 €
WORMS BLAST	60.99 €
ZOO CUBE	59.80 €

PLAYSTATION

ACTION REPLAY PRO CDX VF+K7	53.20 €
MEUBLE DE RANGEMENT	12.04 €
2 MAN. DUAL FORCE SANS FILS	45.58 €
ADAPTATEUR MULTIJOUEURS	25.76 €
MANETTE DUAL SHOCK	30.34 €
MANETTE ANALOGIQUE	15.09 €
RALLONGE MANETTE	7.47 €
CARTE MEMOIRE 15 BLOCS	7.47 €
CARTE MEMOIRE 120 BLOCS	22.71 €
PRISE PERITEL RGB	7.47 €
CABLE DE LIAISON	15.09 €
SKATESTATION	76.07 €
MEUBLE BOIS + TIROIR	25.76 €
VOLANT DOUBLE FORCE	30.34 €

ONE 120.43 € + 15.24 € de bon d'achat
COMMANDER DES MAINTENANT UN CADEAU VOUS SERA OFFERT.
s d'achat de 7.62 € non cumulable à valoir sur achat de plus de 76.22 € (hors console))

OU + PAD + MEMORY	30.34 €
STAR RACING	15.09 €
NE IN THE DARK IV	45.58 €
NTIDE	30.34 €
TLE SPORT	12.04 €
D SHARK	12.04 €
TIPEDE	22.71 €
CK MATE	12.04 €
ESMASTER 2	12.04 €
IS KAMARA STREET	12.04 €
SH BANDICOOT 3	25.76 €
SH BASH Plat.	25.76 €
SH TEAM RACING PLATINIUM	25.76 €
ATURES	15.09 €
N McRAE RALLY 2 platinum	25.76 €
PIL 20 JEUX	30.34 €
PE DU MONDE 2002	45.58 €
SANG FROID	30.34 €
DESTRUTION DERBY RAW PLAT	22.71 €
DIGIMON WORLD	45.58 €
DINOSAU RE	30.34 €
DRAGON BALL FINAL BOUT	37.96 €
DRIVER 2 + VRALLY	45.58 €
DRIVER 2	25.76 €
FIFA 2000 PLATINIUM	25.76 €
FIFA 2001 platinium	25.76 €
FIFA 2002	45.58 €
FINAL FANTASY ANTHOLOGY	19.10 €
FINAL FANTASY 6	15.09 €
FINAL FANTASY IX plat.	30.34 €
FORMULA ONE 99	22.71 €
FORMULA ONE 2000	25.76 €
FORMULA 2001	45.58 €
FORSAKEN	15.09 €
GRAN TURISMO	22.71 €
GRAN TURISMO 2	25.76 €
HARRY POTTERS A L'ECOLE DES SORCIERS	45.58 €
HIDDEN AND DANGEROUS	15.09 €
ISKI AIR MIX	12.04 €
ISS PRO EVOLUTION 1	25.76 €
ISS PRO EVOLUTION 2	45.58 €
ISS PRO EVOLUTION 3	45.58 €
JAMES BOND le monde ne suffit pas	25.76 €
JET RACER	12.04 €
JONAH LOMU RUGBY	25.76 €
KART CHALLENGE	12.04 €
LAS VEGAS CASINO	12.04 €
MEDAL OF HONOR 2	25.76 €
MEDIEVIL	19.67 €
METAL GEAR + MISSIONS	19.67 €
MONACO Gp2	12.04 €
MONSTERS ET CIE	41.01 €
MONOPOLY PLAT	25.76€
MOTO RACER WORLD TOUR	37.96€
NBA LIVE 2002	45.58 €
NEED 5	25.76 €
PINBALL POWER	12.04 €
PLAY VOL1 (ff7+bleus+kuzco)	45.58 €
PLAY VOL2 (F1 2000+spyro2+cool4)	45.58€
PLAY VOL3 (GT1+bleus2+C12)	45.58€
PLAY VOL4 (Spyro2+chine+asterix)	30.34€
QUI VEUT GAGNER DES MILLIONS	45.58€
RAYMAN 2 Plat.	25.76€
RAZMOKETS A PARIS	25.76€
REVOLUTION X	12.04 €
ROGER LEMERRE 2002	30.34€
STREET FIGHTER COLLECTION 2	33.39€
SPEED FREAKS	15.09 €
SPIDERMAN platinium	25.76 €
SPIDERMAN 2	45.58 €
SYPHON FILTER 3	45.58 €
THEME PARK CLASSICS	15.09 €
TINTIN OBJECTIFS AVENTURE	37.96 €
TOCA WORLD TOURING CARS plat.	25.76 €
TONY HAWK PRO SKATER 2 platinum	25.76 €
TONY PRO SKATER 3	45.58 €
X MEN 2	30.34 €

VENTE PAR CORRESPONDANCE
TEL: 03.20.90.72.22
TEL: 03.20.90.72.32
FAX: 03.20.90.72.23
ESPACE 3 VPC- RUE DE LA VOYETTE
CENTRE DE GROS N°1
59818 LESQUIN CEDEX

ESPACE 3

PARIS
VOLTAIRE 01 48 05 42 88

LILLE
BETHUNE 03 20 57 84 82
FAIDHERBE 03 20 55 67 43

GAME'S — REGION PARISIENNE
PARLY 01 39 55 19 20
CERGY 3 01 30 75 95 42
ST QUENTIN YVELINES 01 30 57 13 43

GAME'S — NORD
DOUAI 03 27 97 07 71
LILLE 03 20 13 92 92
VALENCIENNES 30 27 41 07 13

GAME'S — AUTRES
LENS 03 21 70 01 4
AMIENS 03 22 91 73 3
REIMS 03 26 88 24 2
MONTPELLIER 04 67 64 05 0
VAL THOIRY 04 50 20 86 0

N DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - rue de la Voyette - Centre de gros N°1- 59818 LESQUIN CEDEX. TEL: 03.20.90.72.22 ou TEL: 03.20.90.72.32

CONSOLES ET JEUX	PRIX
e port (jeux :3.81 € - consoles & acc. 9.15 €) par Collissimo ou por Chronopost:9.91 € (paiement hors CR) (sauf DOM TOM et CEE)	
TOTAL A PAYER	

Je joue sur:
- ☐ PC
- ☐ PLAYSTATION
- ☐ NINTENDO 64
- ☐ SATURN
- ☐ DREAMCAST
- ☐ DVD
- ☐ GAME BOY

Nom : .... Prénom : ....
N° Client(si déjà client):........................ Age : .... Ans Téléphone : ....
Adresse : ....
....

PASSE TES COMMANDES SUR LE 3615 ESPACE3 ET 3615 GAMES JEUX

PlayStation 2







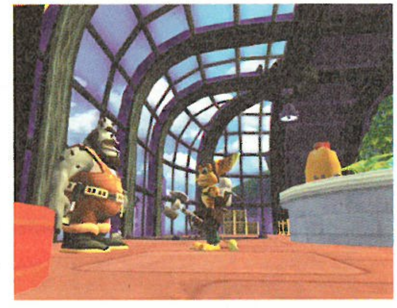
Parmi toutes les armes prévues, le lance-flammes fait de vrais ravages dans les lignes ennemies.

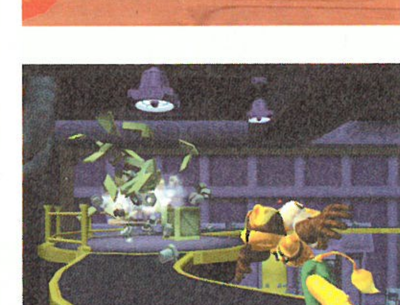
Ratchet & Clank

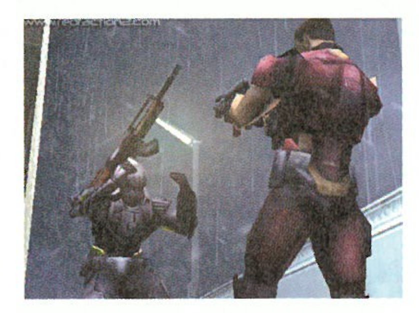
Éditeur : Sony C.E.E. • Développeur : Insomniac Games (États-Unis) • Date de sortie : Fin 2002 • Attente : On l'attend

On vous parlait déjà de Ratchet & Clank le mois dernier, dans notre dossier pré-E3 spécial Sony, et cette nouvelle démo n'apportait pas grand-chose de nouveau. Je vous rappelle tout de même qu'il s'agit du nouveau titre d'Insomniac, à qui l'on doit la série des Spyro sur PSone, et que le gameplay un tantinet plate-forme s'oriente très nettement vers l'action pure et dure. Le duo de héros (chaque personnage sera individuellement contrôlable, selon les niveaux) utilisera en effet un arsenal de plus en plus conséquent (35 armes prévues) et obtiendra tout au long de l'aventure de nouveaux gadgets et de nouvelles aptitudes, histoire de varier la progression. La plupart du temps accroché au dos de Ratchet, le père Clank pourra ainsi se voir apporter quelques modifications comme l'helipack (pour sauter plus loin) ou encore le jet pack (pour voler). Cette démo spéciale E3 nous dévoilait également quelques features encore inconnues, comme la possibilité de s'aimanter aux murs et aux plafonds. On vous en reparle bientôt.













Éditeur : THQ • Développeur : Volition (États-Unis) • Date de sortie : 3e trimestre 2002 • Attente : On l'attend pas mal



Le moteur 3D de Red Faction II gère des centaines de particules. Ça rappelle une certaine scène dans Matrix.

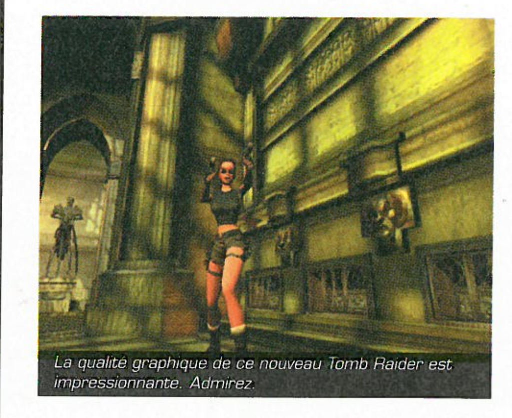


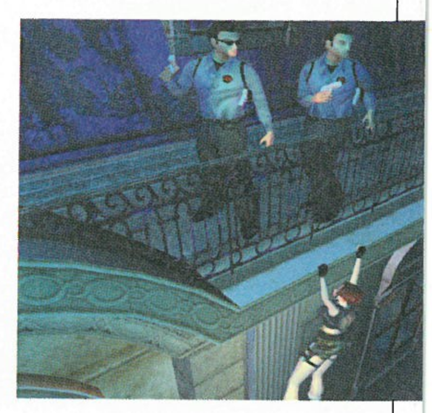
Red Faction II

Avec ce deuxième épisode de Red Faction, Volition continue sur sa lancée en proposant notamment toujours plus d'action. De nombreuses armes différentes seront à votre disposition : mitraillette, double pistolet (à la John Woo), grenades de différents types… Dans certains niveaux, vous pourrez même conduire un sous-marin ou un tank. La vraie grande nouveauté ici, c'est le jeu d'équipe. Vous faites en effet partie d'un groupe de six personnes (vous incarnez Alias, un expert en démolition) et vos coéquipiers vous épaulent au fur et à mesure de votre progression. C'est assez bien trouvé. Le moteur 3D Geo-Mod, revu et corrigé, permet de voir voler de multiples particules lorsque les balles frappent un élément du décor. Vous pourrez toujours, bien entendu, faire des trous dans les murs (avec de la grosse artillerie, genre lance-roquettes) mais les ennemis feront de même, et ils vous surprendront parfois en vous tombant dessus depuis un plafond. Un titre pas très fin, certes, mais assez fun…



Éditeur : Eidos • Développeur : Core Design (G.-B.) • Date de sortie : 15 novembre 2002 • Attente : On l'attend à mort

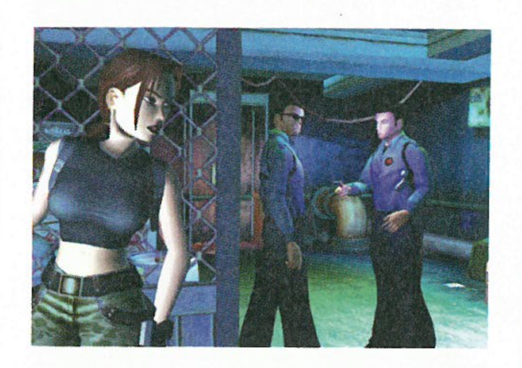

La qualité graphique de ce nouveau Tomb Raider est impressionnante. Admirez.

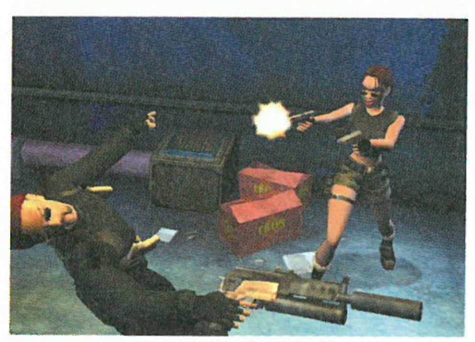


Après bientôt deux ans d'attente, Lara nous revient plus radieuse que jamais, malgré l'atmosphère sombre de ce nouveau titre.

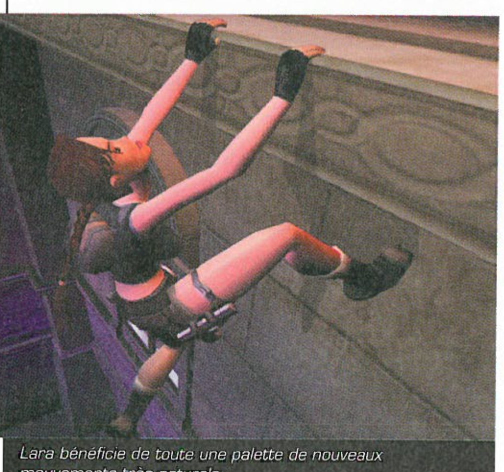
Un lifting réussi

Tomb Raider The Angel of Darkness



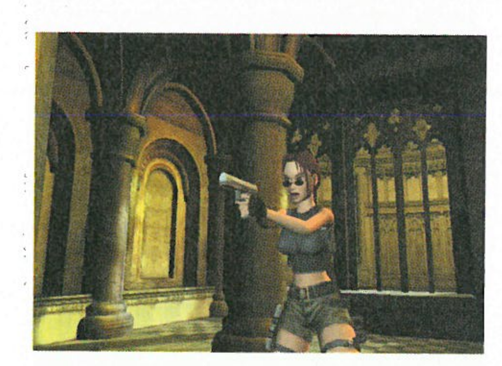


Tomb Raider PS2 sera un titre soigné, c'est une certitude. Au niveau de la réalisation, Core Design a manifestement tenu à réviser entièrement sa copie, et la démo que nous avons eue sous les yeux (on ne pouvait pas y jouer...) était réellement impressionnante. Alors attention, nous ne crions pas déjà au génie. The Angel of Darkness est un titre encore mystérieux sur bien des aspects, et nous ne pouvons pas encore affirmer que ce jeu sera une réussite totale. Certains pourraient même dire, un petit sourire narquois aux lèvres, que les nouveautés présentées à l'E3 se comptaient sur les doigts de la main gauche d'un manchot droitier. Mais soyons plutôt optimistes et concentrons-nous sur tous les points positifs déjà apparents. Première chose, le jeu est esthétiquement très réussi. On sait déjà que la version PC sera encore plus belle, mais pour ce que l'on a vu, la PS2 se défend avec brio et propose des effets tout simplement sublimes. Mention spéciale pour la vapeur (que l'on voit s'échapper, sur une séquence, de la gueule de dragons en pierre) ou la transparence de l'eau. Il n'y a pas de doute, tout cela n'a plus rien à voir avec le rendu des anciens titres sur PSone...


Lara bénéficie de toute une palette de nouveaux mouvements très naturels.

UNE ANIMATION BLUFFANTE

Sitôt la claque visuelle encaissée (le jeu fourmille vraiment de détails, apparemment ils n'ont vraiment pas chômé), on s'aperçoit que Lara bouge quand même de façon très semblable à ce que l'on connaît déjà. Elle court, elle saute, elle nage, elle s'agrippe... Les dizaines de nouveaux mouvements annoncés (notamment les phases furtives, visibles seulement dans les trailers) ont, semble-t-il, échappé à ma vigilance. Mais avant de crier au scandale, il faut bien se dire que le jeu est encore loin d'être terminé, et que Core Design semble désireux de faire son effet au dernier moment, lorsque nous recevrons enfin des versions jouables. En tout cas, force est de constater que les animations des mouvements de Lara sont bien plus détaillées et fluides qu'auparavant. La regarder évoluer devient un vrai plaisir. Bref, difficile de donner un avis totalement objectif sur ce jeu au moment présent. The Angel of Darkness est un titre qui promet et qui rencontrera, selon toute vraisemblance, le succès (un jeu sublime ayant Lara pour héroïne peut difficilement se planter). Reste à voir si, dans le fond, le jeu innovera vraiment, mais pour cela, il faudra encore attendre quelques mois...




Des créatures étranges vous attendent bien sûr dans le jeu. Glauque.

" On y a joué ! "

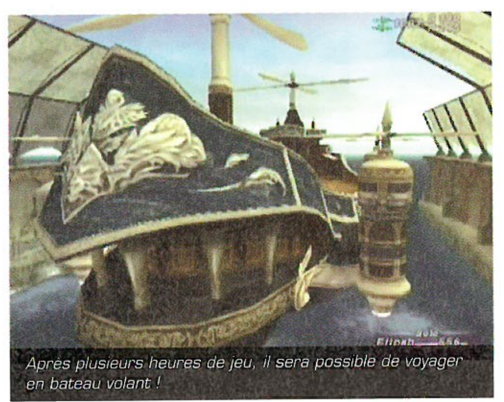
Difficile de parler de nouveautés renversantes après avoir vu la démo présentée à l'E3. On ne pouvait en effet pas y jouer. On y a vu Lara faire tomber une statue d'un mouvement violent et athlétique, ou encore nager sous l'eau, mais bon, rien de révolutionnaire. Reste que tout cela était beau, très beau, et qu'on en redemande !



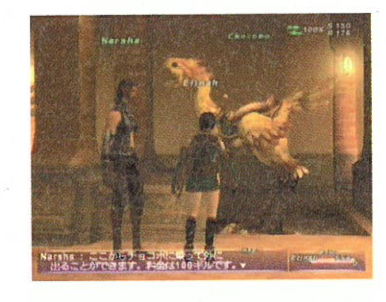


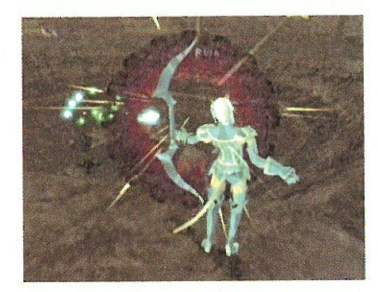
PlayStation 2





Après plusieurs heures de jeu, il sera possible de voyager en bateau volant !





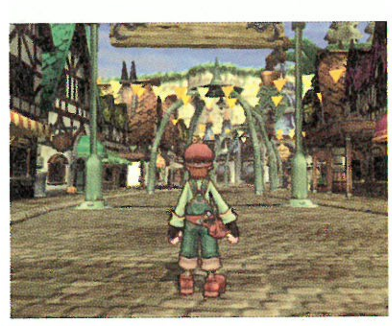


Éditeur : Squaresoft • Développeur : Squaresoft (Japon)
Date de sortie : Disponible au Japon, N.C. ailleurs • Attente : On l'attend à mort

Final Fantasy XI

Jeu à polémique, FF XI est vraiment un cas à part. Après avoir connu un sacré bide au Japon (moins de 80 000 exemplaires vendus la première semaine de commercialisation), dû à un système de Online tout sauf simple d'emploi, FF XI percera-t-il à l'étranger, notamment chez nous ? Très difficile à dire. Selon certaines rumeurs, il était question il y a 2 mois d'une rencontre entre Ken Kutaragi (N°1 de Sony Computer) et les différents prestataires de services Online européens (dont Wanadoo pour la France) afin de lancer la PS2 sur le Net. Malgré les annonces de l'E3 (voir Tendance), rien de concret pour le moment. Ne pouvant se jouer sans abonnement à PlayOnline, sans disque dur et sans connexion Internet, Final Fantasy XI fut donc tué dans l'œuf par les démarches qu'il occasionne. Et bien entendu, il n'est pas jouable en dehors du Japon, ce qui interdit tout essai de la part des fans français. Au niveau de la qualité du jeu, nos collègues de *Famitsu* nous font part de deux sons de cloche : certains adorent, d'autres trouvent le jeu trop vide. À voir…



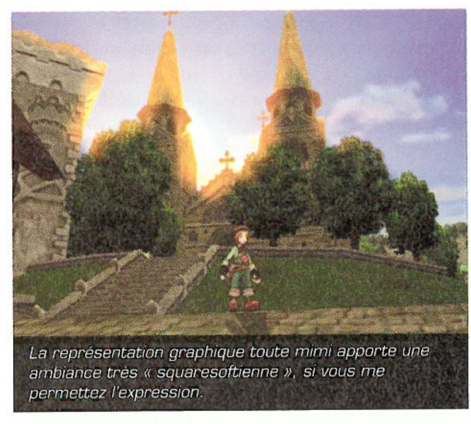


Éditeur : Sony C.E. • Développeur : Level 5 (Japon) • Date de sortie : Fin 2002 • Attente : On l'attend un peu, voire beaucoup

Dark Chronicle



Réalisés en Cell Shading, les personnages manquent pour l'instant de grâce dans leurs déplacements.



La représentation graphique toute mimi apporte une ambiance très « squaresoftienne », si vous me permettez l'expression.

Dark Chronicle, nouveau RPG made in Sony, mais cé ki ça ? Eh bien tout simplement la suite tant (pas) attendue de Dark Cloud, petit action-RPG sympatoche, sans plus. Présentée officiellement deux jours avant l'ouverture du salon, la nouvelle production de Level 5 avait fait plutôt bonne impression. Des graphs tout mimi en Cell Shading, une ambiance heroic-fantasy à la nippone bien attirante, voilà qui suffisait à notre bonheur. Seulement voilà, sur le stand Sony, le pad nous avons saisi… et un peu déçus nous avons été. En effet, actuellement, les déplacements se révèlent assez heurtés, et surtout, les niveaux se restreignent à déambuler dans d'étroits couloirs 3D. Dommage, car ce manque criant de liberté empêche de réellement s'immerger. D'un autre côté, certaines images laissent penser que l'aventure, dans son ensemble, pourrait offrir quelques agréables surprises. À commencer par le retour du Géorama permettant de créer son univers de jeu de toutes pièces, en définissant l'emplacement des maisons, des forêts, des rivières, des Zara, etc. D'autre part, l'action semble bien balancée et l'atmosphère bon enfant devrait plaire aux plus jeunes… une tranche d'âge que Sony semble désormais soucieux d'attirer.

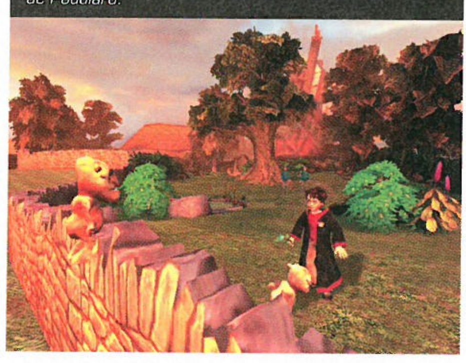
PlayStation 2

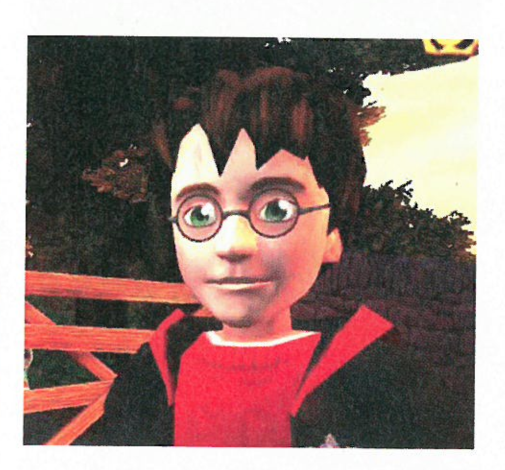
Harry Potter 2

Éditeur : Electronic Arts • Développeur : Electronic Arts (États-Unis) • Date de sortie : Novembre 2002
Attente : On l'attend pas mal

L'univers du jeune Potter est décliné en 3D et en profite pour s'embellir.

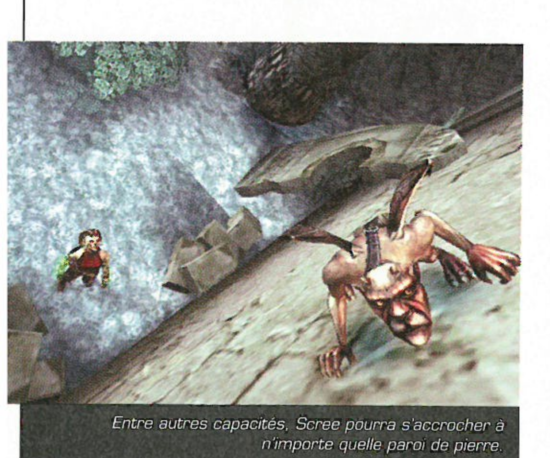
Harry Potter retrouvera ses camarades de classe pour affronter les monstres qui pullulent aux abords de Poudlard.





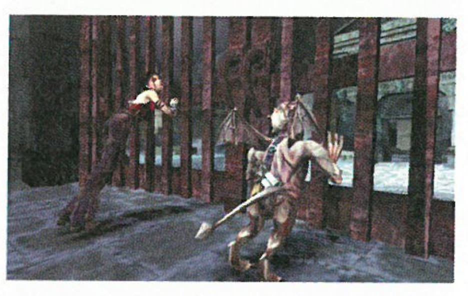
Inspiré du deuxième tome de la saga imaginée par J.K. Rowling, Harry Potter et la Chambre des Secrets (titre provisoire) débarque sur PS2. Le titre n'étant pas une exclusivité, le père Harry squattera tous les supports possibles dès la fin de l'année (GC, Xbox, PSone, GBA et GBC). Dans cet épisode, l'apprenti sorcier retrouvera le collège de Poudlard et ses élèves, sur lesquels pèse un étrange maléfice. C'est l'occasion pour nous de découvrir pour la première fois sur PS2 l'univers de Harry en 3D. Ce dernier utilisera une fois de plus ses pouvoirs magiques qu'il aura développés durant cette seconde année d'enseignement à Poudlard. L'interaction avec les objets du décor devrait être un peu plus poussée et les matchs de Quidditch prendront plus d'importance. L'immersion sera accentuée grâce à un système vocal, pour influencer directement les décisions prises par Harry ! De quelle manière ce système sera-t-il mis en place ? On attend d'obtenir plus de détails !

Primal

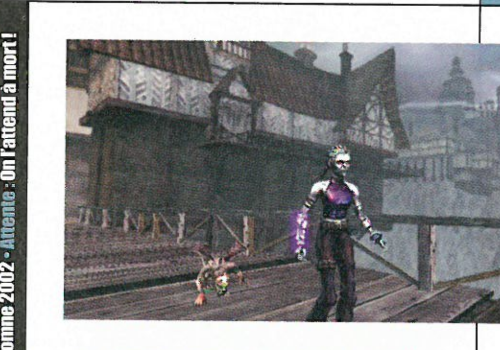


Entre autres capacités, Scree pourra s'accrocher à n'importe quelle paroi de pierre.



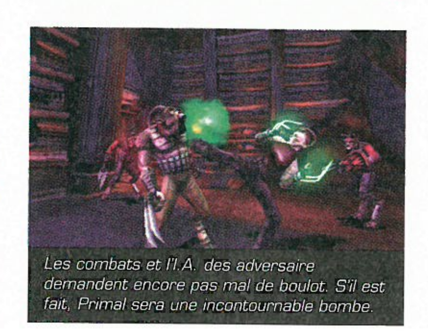


Éditeur : Sony C.E.E. • Développeur : Sony Cambridge (G.-B.) • Date de sortie : Automne 2002 • Attente : On l'attend à mort !





À la manière de Raziel, Scree absorbera l'énergie vitale des démons, puis la transférera à Jennie pour qu'elle puisse s'en servir.

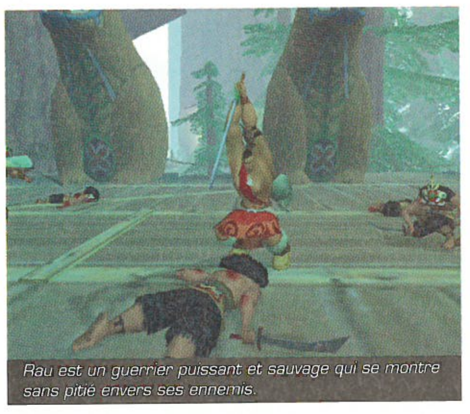


Les combats et l'I.A. des adversaire demandent encore pas mal de boulot. S'il est fait, Primal sera une incontournable bombe.

C'était l'élu de notre cœur pour la couv du mois dernier... Primal, produit phare de Sony pour sa PlayStation 2, se devait de faire forte impression. Ce fut en grande partie le cas. D'un point de vue strictement technique, et ce malgré la masse de travail qui reste encore à abattre pour les développeurs du studio de Cambridge (MediEvil), il y a de quoi être bluffé : jamais tel niveau de détail et telle profusion de textures, d'effets et de polygones n'ont pris d'assaut la PS2. Tout cela sent l'optimisation à plein nez, et la galère pour codeur, mais le résultat est là : Primal éclipse la plupart des autres jeux PS2, techniquement. Mais la beauté ne fait pas tout : nous avons pu jouer à 4 niveaux (dont un sous-marin et un contre un boss) et Primal semble proposer un univers dense, prenant, ainsi qu'un scénario pas piqué des vers. Le couple Jen/Scree, qui est au centre du gameplay, demeure assez mystérieux pour l'instant. Si les développeurs soignent les combats, qui manquent encore de pêche, et la variété des situations, Primal pourrait devenir l'un des meilleurs jeux du moment.

PlayStation 2

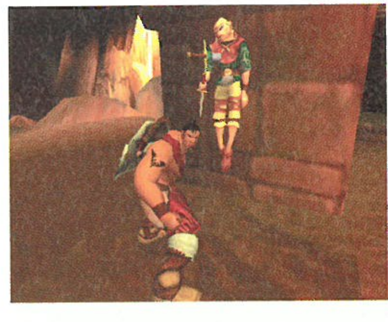


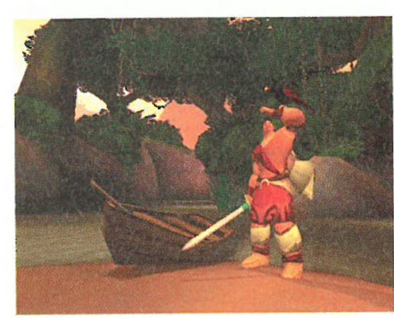

Rau est un guerrier puissant et sauvage qui se montre sans pitié envers ses ennemis.

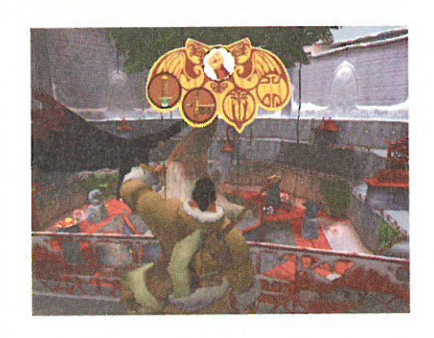
The Mark of Kri

Éditeur : Sony C.E. • Développeur : Sony C.E.A. (États-Unis) • Date de sortie : Été 2002 • Attente : On l'attend pas mal

The Mark of Kri est un produit interne aux studios Sony (San Diego), qui espèrent frapper un grand coup avec ce jeu. Vous incarnez ici un guerrier du nom de Rau, qui pourchasse dans un premier temps les bandits qui sévissent dans sa région. Mais le scénario du jeu va évidemment bien plus loin, et met en scène une histoire de marque maudite et de sorts magiques bien mystérieuse... Définitivement tourné vers l'action, The Mark of Kri innove de façon éclatante en ce qui concerne les combats en 3D. Beat-them up de grande classe, le jeu inclut un système de lock inédit et de combos innovant. Vous pouvez vous battre avec différentes armes (hache, épée, lance) et découvrir au fur et à mesure de nouvelles possibilités offensives, certaines étant plus ou moins efficaces selon le nombre et la nature des ennemis. Fun et bénéficiant d'une qualité de réalisation indéniable, ce titre 100 % adrénaline plein de trouvailles pourrait bien faire figure d'excellente surprise lors de son test complet.

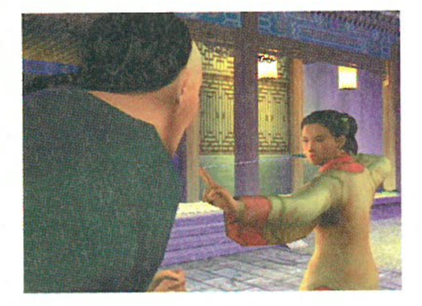


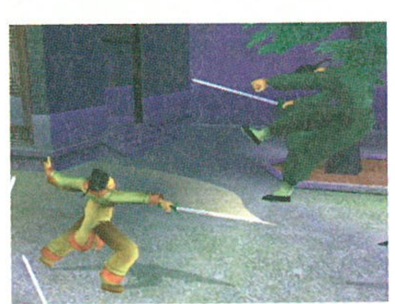




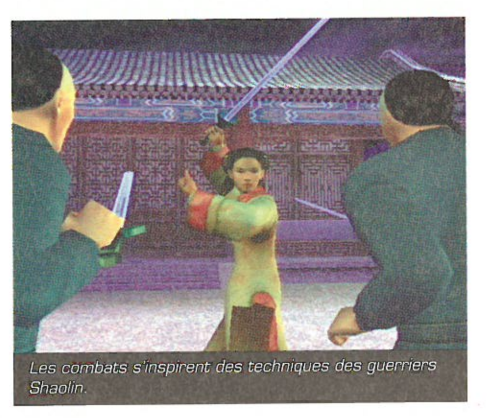
Tigre et Dragon

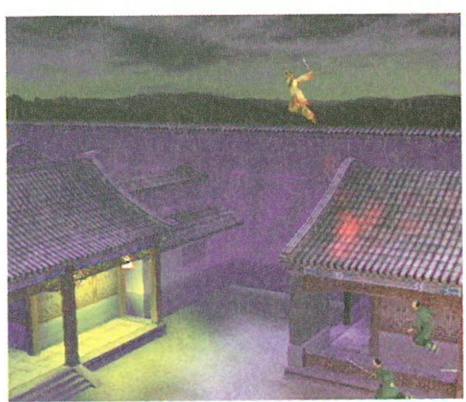
Éditeur : Ubi Soft • Développeur : Genki Co. (Japon) • Date de sortie : Novembre 2002 • Attente : On l'attend assez

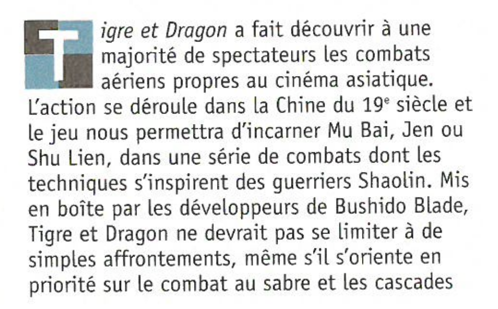







Les combats s'inspirent des techniques des guerriers Shaolin.





Tigre et Dragon a fait découvrir à une majorité de spectateurs les combats aériens propres au cinéma asiatique. L'action se déroule dans la Chine du 19e siècle et le jeu nous permettra d'incarner Mu Bai, Jen ou Shu Lien, dans une série de combats dont les techniques s'inspirent des guerriers Shaolin. Mis en boîte par les développeurs de Bushido Blade, Tigre et Dragon ne devrait pas se limiter à de simples affrontements, même s'il s'oriente en priorité sur le combat au sabre et les cascades acrobatiques. Chaque personnage évolue selon son propre scénario, qui s'effectue en cinq étapes. La trame principale consiste à venger le maître de Mu Bai et le fiancé de Shu Lien tués par l'infâme Jade Fox. Ce titre est également prévu sur GBA et GC, puisqu'il faut bien rentabiliser l'achat d'une licence aussi importante que celle-ci. Parce que retranscrire l'agilité et la grâce avec lesquelles les protagonistes se déplaçaient lors des combats sur grand écran ne sera pas une chose facile.

Difintel - Micro

UX VIDÉO - MULTIMÉDIA - TÉLÉPHONIE - D.V.D



LE NUMÉRO 1 DU JEU VIDÉO EN EUROPE

RANCE

ourg en Bresse	04 74 23 13 54
erney Voltaire	04 50 40 43 43
auteville	04 74 40 04 28
hauny	03 23 38 00 10
aon	03 23 79 08 84
mbrun	04 92 43 88 73
uans les Pins	04 93 61 30 72
ubenas	04 75 93 50 82
nnonay	04 75 67 70 76
harleville	03 24 57 98 93
amier	05 34 01 02 14
arbonne	04 68 42 37 58
odez	05 65 67 06 15
ayeux	02 31 51 00 99
flour	04 71 60 13 91
urillac	04 71 43 56 56
nan	02 96 85 17 54
erigueux	05 53 53 55 54
ontbelliard	03 81 94 17 09
est	
omans	04 75 72 78 34
lence	04 75 78 09 68
Neubourg	02 32 07 00 35
uviers	02 32 40 78 67
30 Ales	04 66 52 44 66
31 Fenouillet	05 61 70 81 05
31 Muret	05 34 46 07 70
31 Roques-sur-Garonne	05 61 72 06 64
31 Saint-Gaudens	05 62 00 31 10
31 Toulouse	05 61 21 22 02
32 Auch	05 62 61 28 20
33 Arcachon	05 56 83 58 23
33 Bordeaux	05 56 79 05 52
33 Langon	05 56 63 00 33
34 Agde	04 67 21 32 71
34 Béziers	04 67 49 01 65
34 Sete	04 67 46 16 18
35 Fougères	02 99 94 21 00
35 Vitre	02 33 55 10 37
38 Grenoble	04 76 09 26 68
38 La Tour du Pin	04 74 83 31 45
38 Voiron	04 76 67 46 95
39 Lons Le Saunier	03 84 24 41 59
40 Dax	05 58 56 29 03
40 Mont-de-Marsan	05 58 45 06 08
41 Vendôme	02 54 67 00 90
42 St-Etienne	04 77 49 00 69
43 Vals-Prés-Le-Puy	04 71 04 26 91
44 Nantes (Orvault)	02 40 59 53 00
44 Nantes	02 40 35 50 90
44 Chateaubriant	02 40 81 40 50
45 Orléans	02 38 62 76 76
47 Marmande	05 53 20 49 15
50 St Hilaire	02 33 49 47 11
52 St Dizier	03 25 96 09 74
53 Evron	02 43 01 33 67
53 Ernée	02 43 05 82 37
53 Mayenne	02 43 32 01 89
54 Nancy	03 83 30 45 67
57 Forbach	03 87 88 67 16
57 Thionville	03 82 53 08 02
57 Metz	03 87 74 65 70
59 Cambrai	03 27 70 22 56
59 Tourcoing	03 20 27 00 44
59 Hazebrouck	03 28 50 10 16
60 Chantilly	03 44 57 69 78
60 Clermont	03 44 50 41 00
60 Crépy en Valois	03 44 59 28 18
61 Argentan	02 33 67 29 00
61 L'Aigle	02 33 34 27 00
61 Alençon	02 33 28 85 73
62 Boulogne-sur-Mer	03 21 91 03 02
62 Calais	03 21 19 07 00
62 Lens	03 21 78 75 40
64 Biarritz	05 59 24 39 07
67 Haguenau	03 88 63 88 36
71 Digoin	03 85 53 75 77
71 Macon	03 85 39 09 52
71 Montceau-Les-Mines	03 85 57 29 49
71 Le Creusot	03 85 55 08 02
72 La Flèche	02 43 94 99 79
72 Le Mans	02 43 24 16 01
74 Cluses	04 50 96 68 51
74 Annecy	04 50 52 86 02
75 Paris 17ème	01 47 64 15 96
76 Rouen	02 35 73 68 50
76 Yvetôt	02 32 70 00 47
77 Montereau	01 60 73 59 94
77 Ozoir la Ferrière	01 60 18 54 48
77 Melun	01 64 39 40 00
77 Chelles	01 64 21 55 44
77 Fontainebleau	01 64 22 48 63
77 Nemours	01 64 45 54 58
77 Brie Comte Robert	01 60 62 05 43
78 Elancourt	01 30 13 87 30
78 Montigny le Bretonneux	01 39 44 06 76
81 Albi	05 63 49 02 99
82 Montauban	05 63 92 13 13
84 Apt	04 90 74 31 83
85 Les Sables d'Olonne	02 51 32 16 39
86 Châtellerault	05 49 21 47 35
88 Epinal	03 29 82 06 97
89 Sens	03 86 65 40 28
91 Palaiseau	01 69 31 53 93
91 Savigny	01 69 24 21 04
92 Asnières	01 47 33 19 76
92 Boulogne	01 41 41 92 92
92 Issy-les-Moulineaux	01 45 29 00 03
92 Rueil Malmaison	01 47 51 93 10
93 Livry Gargan	01 43 30 24 25
93 Montreuil	01 41 58 11 11
93 Tremblay-en-France	01 49 63 19 93
95 Enghien les Bains	01 34 17 10 88
95 Sarcelles	01 39 92 47 16
97 Cayenne	05 94 28 25 28
97 Fort de France	05 96 70 79 67
97 Le Tampon	02 62 57 60 49
97 St Joseph	ouvert
97 St Pierre	02 62 96 75 38
97 Point à pitre	05 90 21 88 50
97 St Denis	02 62 94 40 80

EUROPE

SUISSE : 1 magasin

ESPAGNE : 3 magasins

BELGIQUE : 2 magasins
Mons. 065 84 60 33
Saint Ghislain : 065 80 36 92

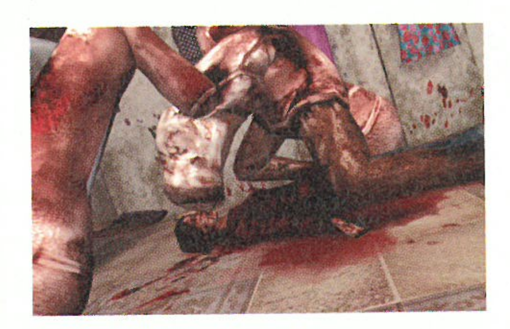
OUVERTURES PROCHAINES

FRANCE/DOM–TOM

• Levallois • Colombes • Crest •

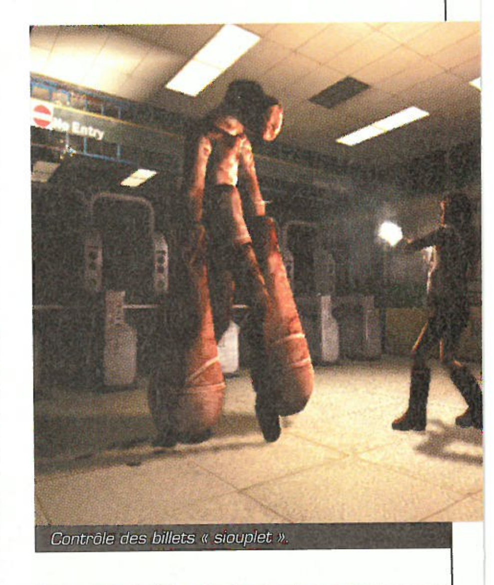


PlayStation 2

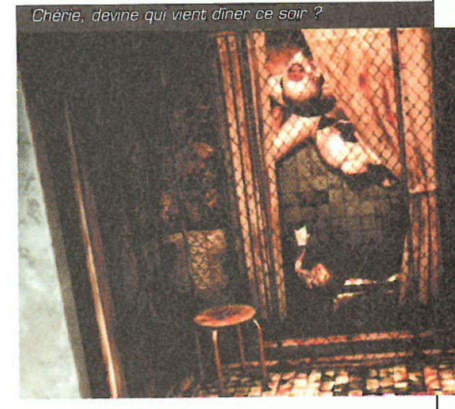




Ceci n'est pas un passage secret !

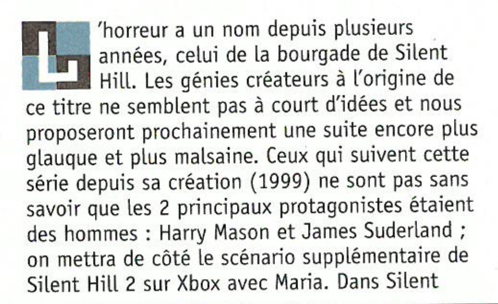


Contrôle des billets « siouplet ».



Chérie, devine qui vient dîner ce soir ?

Silent Hill 3



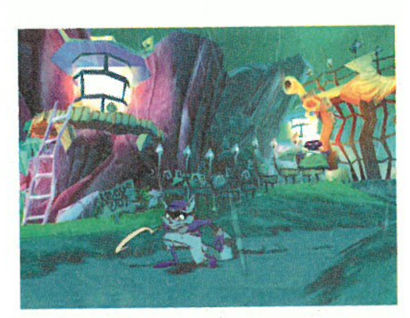
Éditeur : Konami • Développeur : KCET (Japon) • Date de sortie : Courant 2003 • Attente : On l'attend à mort !

L'horreur a un nom depuis plusieurs années, celui de la bourgade de Silent Hill. Les génies créateurs à l'origine de ce titre ne semblent pas à court d'idées et nous proposeront prochainement une suite encore plus glauque et plus malsaine. Ceux qui suivent cette série depuis sa création (1999) ne sont pas sans savoir que les 2 principaux protagonistes étaient des hommes : Harry Mason et James Suderland ; on mettra de côté le scénario supplémentaire de Silent Hill 2 sur Xbox avec Maria. Dans Silent Hill 3, c'est une jeune femme prénommée Heather qui va connaître l'enfer de cette ville maudite. La mayonnaise risque de prendre encore davantage avec toujours d'innombrables monstres, des armes à la pelle et des énigmes bien chiadées. Pour couronner le tout, les auteurs semblent vouloir tenir compte des remarques des joueurs en imprimant un rythme plus soutenu et des personnages un peu moins mous du bulbe. Présenté en vidéo sur le stand Konami, tout le monde avait la bave aux lèvres !

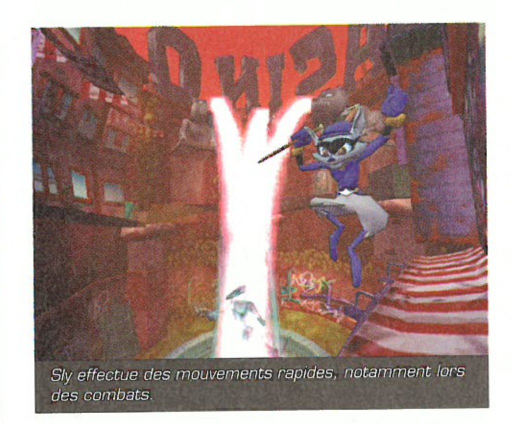
Sly Racoon

Éditeur : Sony C.E. • Développeur : Sucker Punch (États-Unis) • Date de sortie : Fin 2002 • Attente : On l'attend pas mal

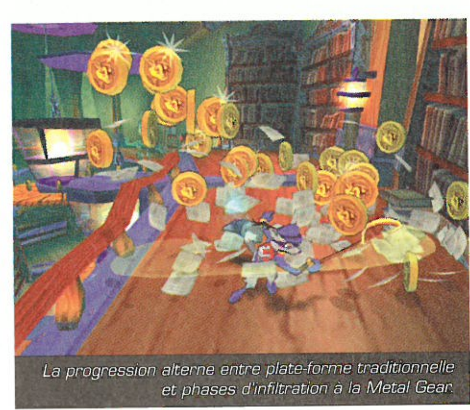








Sly effectue des mouvements rapides, notamment lors des combats.



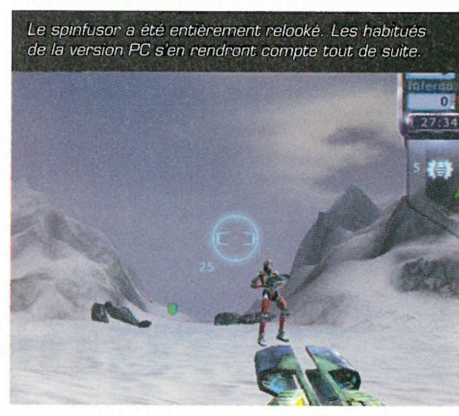
La progression alterne entre plate-forme traditionnelle et phases d'infiltration à la Metal Gear.

Sly Racoon deviendra-t-il la nouvelle mascotte de Sony ? Ce raton laveur aux faux airs de gentleman cambrioleur possède en tout cas de sérieux atouts. Sly se déplace avec une fluidité agréable à travers des environnements en Cell Shading à l'esthétique soignée. Muni d'une canne atypique, il récolte des pièces d'or, s'agrippe aux parois avec agilité et se déplace d'une manière on ne peut plus furtive. Sly Racoon intègre une bonne dose d'infiltration aux côtés de la progression plate-forme/action. Notre animal masqué doit avancer prudemment dans les zones d'ombre, utiliser des objets pour se camoufler ou des jumelles pour repérer les ennemis. Son partenaire Bentley intervient pour lui donner les indications nécessaires… Comme un petit air de Metal Gear Solid ? La comparaison est inévitable, certes, mais on serait plus tenté de rapprocher Sly Racoon du titre d'Infogrames, Une Faim de Loup, de par son ambiance générale et par la volonté des développeurs de toucher un large public.

Tribes Aerial Assault

Éditeur : Sierra • Développeur : Inevitable Entertainment (États-Unis) • Date de sortie : Fin 2002 • Attente : On l'attend pas mal



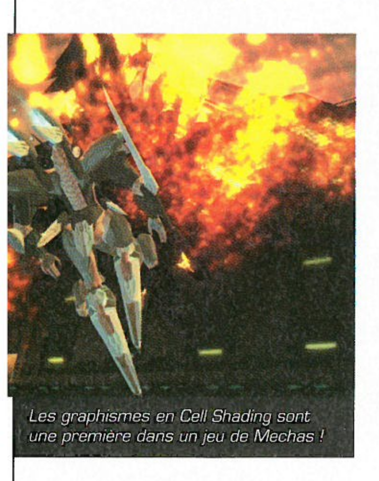


Le spinfusor a été entièrement relooké. Les habitués de la version PC s'en rendront compte tout de suite.

Tribes Aerial Assault est en fait l'adaptation PS2 du génial Tribes 2 sur PC. Alors attention, les deux jeux ne sont pas strictement identiques (faut pas rêver), mais les similitudes sont nombreuses. Tout d'abord, le côté online a été conservé, et Tribes est avant tout destiné à être vécu comme une expérience partagée en réseau (jusqu'à 32 joueurs en même temps ; les cartes sont évidemment souvent immenses). Vous pourrez revêtir 3 types d'armures différentes (légère, lourde ou médium) et disposerez d'un attirail offensif plus ou moins puissant en conséquence, de la chaingun au mortier. Ajoutez à cela des véhicules d'assaut différents, et vous obtenez un jeu de guerre futuriste en temps réel à la richesse inouïe. Graphiquement, le jeu propose des armes relookées plus belles que sur PC, et un système de lock qui permet de compenser la relative imprécision d'un paddle par rapport à une souris. Seule petite ombre au tableau, l'écran de jeu est malheureusement assez réduit, résolution inférieure oblige...

Zone Of The Enders : The 2nd Runner

Éditeur : Konami • Développeur : Konami Japan (Japon) • Date de sortie : Hiver 2003 • Attente : On l'attend à mort !

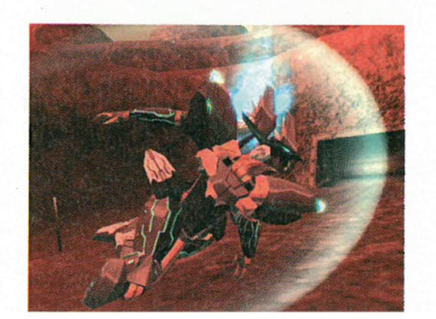


Les graphismes en Cell Shading sont une première dans un jeu de Mechas !









Après la déception de Z.O.E. premier du nom, incroyablement répétitif, Konami relance la machine avec une suite bien plus ambitieuse : anubis. Le scénario garde la même trame, la guerre sur Mars a continué de faire des ravages et la défaite de l'union spatiale semblait inéluctable. Mais un jeune garçon à bord d'un Jehuty spécial va renverser la donne... Comme vous l'aurez remarqué, pour la représentation graphique, on passe tout en Cell Shading. Question baston, on note quelques nouveautés comme l'apparition de sub-weapons bien plus puissantes (un canon géant destiné à détruire des forteresses spatiales, un module de téléportation pour prendre les ennemis de dos...). Les prises au corps à corps seront elles aussi bien plus spectaculaires, avec la possibilité d'envoyer l'ennemi percuter un building ! Pour cette suite, on garde les mêmes aux commandes, à savoir Kojima à la prod et Shinkawa au design, en espérant surtout qu'ils auront mis les défauts du premier au placard.

PlayStation 2







Les paysages ne sont certes pas très détaillés, mais l'univers est tellement immense...







Everquest

Éditeur : SCEE • Développeur : Sony Online Entertainment • Date de sortie : N.C. • Attente : On l'attend à mort

Porter Everquest sur PS2 est un projet ambitieux, mais Sony Online Entertainment semble persuadé de pouvoir y arriver. En fait, il s'agira d'une version exclusive à la PS2 dans laquelle des milliers de joueurs pourront se retrouver pour des aventures originales, en se connectant à des serveurs dédiés. Everquest étant le MMORPG le plus joué de la planète sur PC, les développeurs espèrent remporter le même succès sur console. Pour cela, les possibilités de création de personnages sont très poussées (9 races et 13 classes, avec un système de « leveling » complexe) et les quêtes extraordinairement épiques. Toujours selon eux, il suffira d'allumer la console avec le CD à l'intérieur pour se connecter (en possédant le modem qui sera prochainement commercialisé...) ; finis donc les problèmes de config foireuse, d'IP pourrie, etc. ! On ne sait pas encore quand cela arrivera en France, mais quoi qu'il en soit, un accord a été signé avec Ubi Soft concernant la mise en place de serveurs en France pour la version PC. En sera-t-il de même pour la console dans un futur proche ?





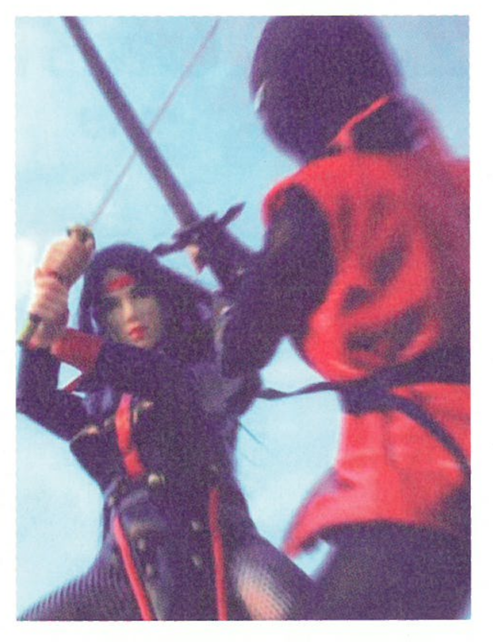


Éditeur : Konami • Développeur : Konami (Japon) • Date de sortie : Été 2003 • Attente : On l'attend

Cy Girls



Sky n'est pas la fille la plus fine de l'équipe, c'est une certitude.

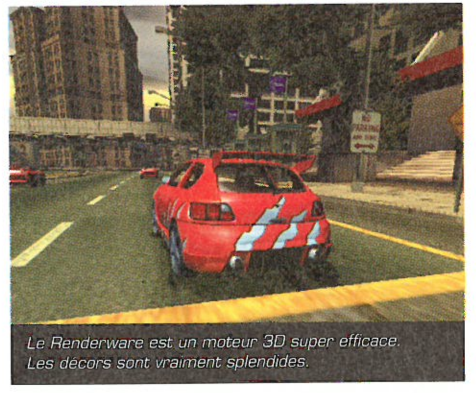


Tiens, voilà un curieux titre... Cy Girls – Cy étant a priori l'abréviation de Cyber – est en fait l'adaptation jeu vidéo d'Action Figures de Takara, apparemment assez connues au Japon (les « Fighting Heroines »). Vous y incarnez Sky et Shadow, deux jeunes femmes vivant dans le futur, et possédant chacune des qualités particulières. La première se bat par exemple aisément avec des armes à feu, tandis que la seconde préfère se déplacer discrètement et se battre au corps à corps. Très tourné vers l'action, le jeu propose également des phases plus originales où, en fouillant dans un réseau faisant figure d'Internet local, vous pouvez downloader de nouvelles techniques de combat. Pour ce que l'on en a vu, le jeu est esthétiquement assez moyen, mais il n'en est qu'à ses balbutiements côté développement puisque sa sortie est prévue dans un an ! Et si on l'attend tout de même, c'est parce que Konami en est le développeur. Il y a donc des chances pour qu'il soit assez intéressant...





Les accidents promettent d'être encore plus spectaculaires.



Le Renderware est un moteur 3D super efficace. Les décors sont vraiment splendides.

Burnout 2 Point of Impact

Éditeur : Acclaim • Développeur : Criterion Games (G.-B.) • Date de sortie : Automne 2002 • Attente : On l'attend

Si la réalisation du premier volet avait su nous séduire, son gameplay en a néanmoins laissé plus d'un dubitatif. Cet opus corrigera évidemment les défauts de son frangin. Pour ce nouvel épisode, présenté en « back door », les développeurs ont notamment revu la physique des véhicules composant le trafic, ces dernières, souvenez-vous, restaient soudées à leur trajectoire comme un train sur des rails. En clair, il sera possible de percuter les autres voitures pour provoquer des accidents et ralentir ses poursuivants. Sympa. Sinon, cette suite proposera 32 tronçons complètement nouveaux répartis sur 6 environnements (Los Angeles, Mexico, The Rocky Mountains...), 40 bolides inédits, des conditions météorologiques réalistes (pluie, neige, brouillard) et des crashs plus variés (avec perte des pare-chocs, du capot, des roues...). Cette version E3 était assez peu avancée mais bénéficiait déjà d'une réalisation graphique léchée (les circuits grouillent de détails) et d'une excellente impression de vitesse. Également prévu sur Xbox et GameCube.





Gungrave

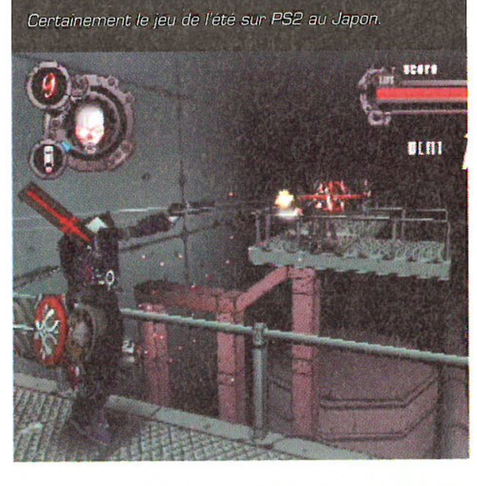
Éditeur : Sega • Développeur : Smilebit / Red Entertainment (Japon) • Date de sortie : 18 juillet 2002 (Japon) • Attente : On l'attend pas mal







Gungrave est un grand défouloir.



Certainement le jeu de l'été sur PS2 au Japon.

On aurait pu penser que Red se serait ramolli depuis Sakura Taisen, mais en voyant Gungrave, il n'en est rien. Reprenant le principe de Devil May Cry, Gungrave s'annonce aussi marrant que ce dernier. Et le choix graphique du Cell Shading lui confère donc un certain cachet « anime ». Tant mieux, puisqu'on retrouve Yasuhiro Naito, qui fut à la base de Trigun, un des dessins animés japonais de gangsters futuristes aux commandes des scènes animées intermédiaires. Pour la petite anecdote, Greg les a vues il y a un an chez Red ; à l'époque, le jeu n'avait pas de nom, et vous auriez vu sa tête le jour où le titre a été annoncé, il n'en pouvait plus. « Moi, je l'ai vu l'année dernière ce truc, p... c'est devenu ça, mortel ! » Grâce à son scénar « spawnisant », le héros du jeu peut se prendre plein de coups sans mourir, concentrant vraiment l'action sur le tir et la course. Avec un système d'accrochage de cible sympa et une ambiance très classe, Gungrave s'annonce comme un des gros jeux de l'été au Japon. Espérons qu'il ne soit pas trop répétitif.

Et aussi...

Clock Tower 3

Éditeur : Capcom
Développeur : Sunsoft (Japon)
Date de sortie : N.C.
Attente : On l'attend un peu

Comme les opus précédents, Clock Tower 3 est un thriller. Pour ce troisième volet, c'est Capcom qui prend en charge la production du titre en faisant un Onimusha-like. On trouve de grands noms autour de ce jeu, comme Kinji Fukusaku, un grand cinéaste japonais, à la réalisation. Au niveau de l'histoire, il s'agit d'un jeu d'action et d'enquête dans le Londres de 1930, avec un serial killer armé d'une paire de ciseaux géants et des graphismes très embrumés. À voir...





Contra : Shattered Soldier

Éditeur : Konami
Développeur : Konami (Japon)
Date de sortie : Novembre 2002
Attente : On ne l'attend pas trop

Le jeu culte de Konami sera une nouvelle fois adapté, sur PlayStation 2 cette fois, dans une version plus old-school que jamais. Comme d'habitude, la formule side-scrolling reste d'actualité, tandis qu'on pourra rejouer des tas de niveaux très clairement inspirés de la version Super Nintendo et complètement dépoussiérés... De très, très bons souvenirs, certes, mais il faudra tout de même être un adepte du trip revival. Et puis, la réalisation graphique n'a malheureusement rien d'exceptionnel, alors...



Dino Stalker

Éditeur : Capcom
Développeur : Capcom (Japon)
Date de sortie : Septembre 2002
Attente : On ne l'attend pas du tout !

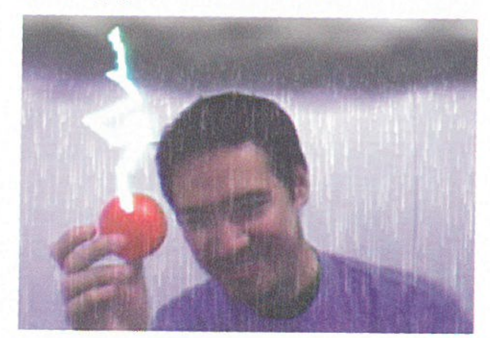
La gamme « Gun Survivor » de Capcom fait une incursion dans Dino Crisis. On pourra espérer un meilleur jeu cette fois-ci, grâce à un radar qui vous indique d'où arrivent les ennemis. Un détail important qui rend le jeu bien meilleur que ses prédécesseurs. Pour ce qui est de l'armement, nous n'avons joué qu'à 4 niveaux, mais durant ce court laps de temps, nous avons utilisé un grand nombre d'armes comme un lance-roquettes, un pistolet, une mitrailleuse, etc. Sauvera-t-il l'honneur de la série ?



Eyetoy

Éditeur : Sony C.E.
Développeur : Sony (États-Unis)
Date de sortie : Fin 2002
Attente : On l'attend

Au début, on se dit : « Waouh ! Le gadget à la c... ! » Et puis on y regarde de plus près et on trouve ça marrant. L'Eyetoy est une technologie qui permet, grâce à une simple webcam USB, de rentrer littéralement dans le jeu. Le principe est tout bête : la caméra vous filme et vous intègre aux graphismes, tandis que l'Eyetoy analyse et reproduit vos mouvements en temps réel. Pour l'instant, trois jeux sont annoncés : Kung Foo, un jeu de baston, DanceFloor, un soft musical, et WishiWashi, dans lequel deux joueurs s'affrontent à des mini-jeux du genre concours de nettoyage de carreaux virtuel...



F355 Challenge

Éditeur : Sony C.E.E.
Développeur : Sega - AM2 (Japon)
Date de sortie : Automne 2002
Attente : On l'attend

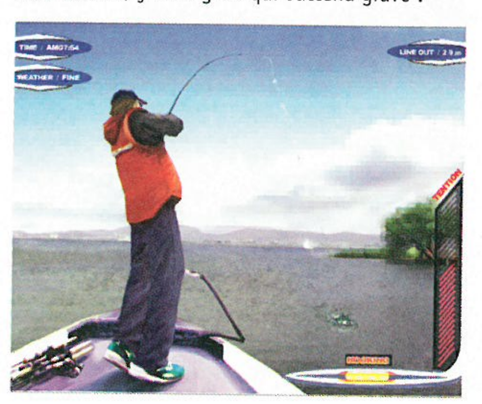
À mon grand regret, le très précieux Yu Suzuki s'est permis de ne pas dire un mot sur Shenmue III (bouuuh !), tout en nous offrant cette année une adaptation PS2 de son dernier grand jeu de caisses : F355 Challenge... Mouais, encore du réchauffé de la part de Sega, et mal réchauffé en plus ! Cette édition sur la console de Sony s'avère en tout cas inférieure, à ce stade, à la mouture Dreamcast, tant graphiquement (merci l'aliasing) qu'au niveau du gameplay, qui semble moins pointilleux qu'avant. Argh !



Fisherman's Bait 2003

Éditeur : Konami
Développeur : Konami of America (États-Unis)
Date de sortie : Octobre 2002 (États-Unis)
Attente : Angel l'attend à mort !

Les jeux de pêche, ça n'intéresse qu'Angel et une poignée de personnes supplémentaires en France. Cependant, Konami sort une nouvelle version de Fisherman's Bait. Pour rappel, la dernière sortie sur PSone était de loin la simulation la plus poussée en la matière. Sur PS2, les graphismes gagnent énormément en finesse alors que le gameplay reste aussi pointu. Moralité : bien que les autres s'en foutent, y a un goth qui l'attend grave !

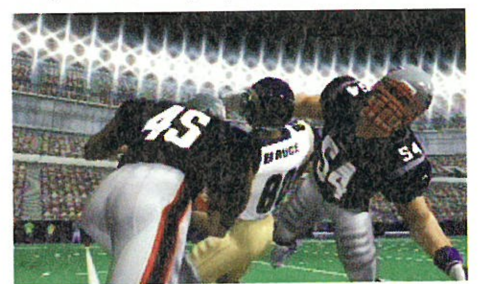


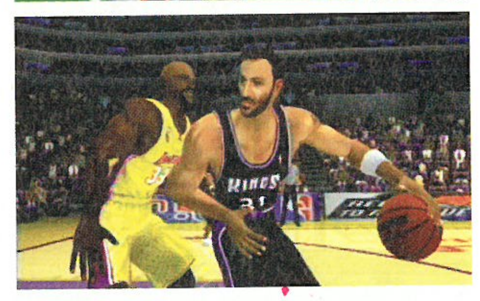


Gamme 989 Sports

Éditeur : Sony C.E.
Développeur : 989 Sports (États-Unis)
Date de sortie : Automne 2002
Attente : On ne les attend point du tout

989 Sports via Sony présente sa gamme pour l'année qui vient. Celle-ci comprend pas moins de 6 titres. Au programme, du foot américain avec NFL GameDay 2003 et NCAA GameBreaker 2003, du basket avec NBA ShootOut 2003 et NCAA Final Four 2003, du hockey sur glace avec NHL FaceOff 2003, et le traditionnel jeu de foot World Tour Soccer 2003. Les précédentes éditions n'étaient pas extraordinaires, mais comme diraient certaines personnes : « Il faut laisser leur chance aux produits. » De bonnes heures de test pour Willow en perspective...





Grand Theft Auto Vice City

Éditeur : Take 2 Interactive
Développeur : Rockstar Studios (ex-DMA Design) (Écosse)
Date de sortie : Octobre 2002
Attente : On l'attend grave à mort !

On attendait une présentation choc pour cet E3, et tout ce que nous vous ramenons à propos du nouveau GTA, c'est ce misérable petit logo du titre définitif ! Snif ! Comme le laisse entendre le jeu de mots, l'action se déroulera dans une toute nouvelle ville inspirée de Miami. On n'en sait pas vraiment beaucoup plus pour le moment, si ce n'est qu'on aura droit à des environnements encore plus gigantesques, des nouveautés de gameplay et une plus grande liberté d'action... On vous en dit plus à la rentrée !



Hardware Network Technology

Éditeur : Sony C.E.
Développeur : Sony C.E.E. (G.-B.)
Date de sortie : N.C.
Attente : On l'attend par curiosité

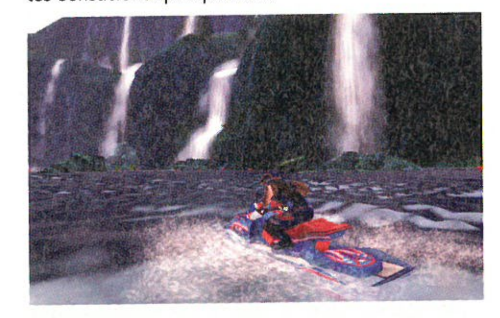
Sous ce titre étrange se cache un jeu online de combat en arène ! Les développeurs mettront à notre disposition toutes sortes de véhicules militaires destinés à faire un carnage. En termes de modes de jeu, on retrouvera du Deathmatch et du Capture the flag. Avec ce produit (plutôt moche, il faut le dire), l'éditeur espère créer une véritable communauté de joueurs qui se réuniront sous forme de clans. Aucune date de sortie ne nous a été communiquée, ce qui n'est pas étonnant vu l'avancée du online en Europe...



Jet X20

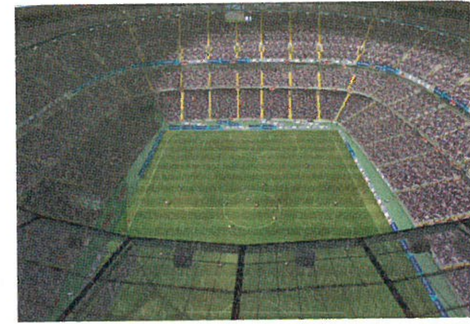
Éditeur : Sony C.E.
Développeur : Killer Game (États-Unis)
Date de sortie : Automne 2002
Attente : On l'attend

Allez hop, encore un nouveau jeu de jet-ski sur PlayStation 2 ! Cette fois, c'est Sony Computer himself qui s'y colle, avec un soft qui s'annonce déjà plutôt joli... Les environnements devraient être variés (grands rapides, chutes d'eau, Atlantide !), tandis que le gameplay semble très orienté « tricks ». Notez également la présence d'un mode Sauvetage assez original. Les changements climatiques seront de la partie, mais on attendra d'y jouer plus longuement pour vous en dire davantage sur les sensations qu'il procure.



Le Monde des Bleus 2003

Éditeur : Sony C.E.
Développeur : Team Soho (G.-B.)
Date de sortie : Automne 2002
Attente : On l'attend pas mal



Pour cette nouvelle édition, la Team Soho a refait la modélisation des plus grandes stars internationales et le résultat s'annonce tout simplement éblouissant. Le rendu est quasiment photo-réaliste : c'est l'hallu ! Du reste, les développeurs nous promettent une I.A. complètement remaniée qui comprend des idées vraiment intéressantes et originales. Aucune version jouable n'étant dispo à l'E3, on attendra encore un peu avant de se prononcer.

Les Sims

Éditeur : Electronic Arts
Développeur : Maxis (États-Unis)
Date de sortie : Fin 2002
Attente : On l'attend (surtout Angel)

Le concept des Sims est carrément mortel. C'est un simulateur de beauf, tout simplement ! On prend un gars, on le fait bosser, on décore sa baraque avec le plus mauvais goût possible. Ensuite, il suffit de lui trouver une nana et quelques potes, puis de lui payer une télé, un canapé et de la bière. Elle est pas belle la vie ? Le titre fait un carton sur PC depuis presque deux ans, à mon avis ce sera la même chose sur PS2 !

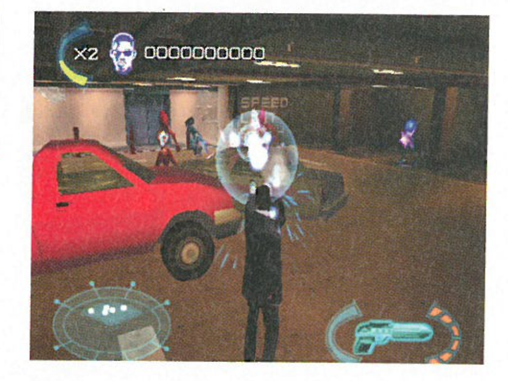


Et aussi...

Men In Black : Alien Escape

Éditeur : Infogrames
Développeur : Melbourne House (Australie)
Date de sortie : Fin 2002
Attente : On ne l'attend pas du tout !

Pour surfer sur le succès d'un film, rien de tel qu'une petite adaptation vidéoludique. Un vaisseau extraterrestre finit sa course sur le sol terrien. Les aliens n'ont pas le temps de reprendre leurs esprits que les agents Jay et Kay sont déjà sur les lieux de l'accident pour débarrasser la planète de la racaille de l'univers. Le gameplay devrait mettre en exergue la rapidité et l'urgence de l'action à mener. En clair, on passera plus de temps à shooter des aliens qu'à résoudre des puzzles.



No One Lives Forever 2

Éditeur : Vivendi Universal Games
Développeur : Monolith (États-Unis)
Date de sortie : Fin 2002
Attente : On l'attend pas mal

Dans ce deuxième épisode sous-titré un peu à la manière d'un James Bond, « A Spy in H.A.R.M.'s Way », la toujours sémillante Cate Archer, espionne aux charmes aussi affriolants que mortels, reprend du service façon FPS. Question scénario, ça risque une nouvelle fois de virer au grand n'importe quoi, avec terroristes tous azimuts, second degré omniprésent, ambiance sixties bien kitsch et gadgets à gogo. En tout cas, ça semble super beau, plutôt bien réalisé (le moteur 3D a fait ses preuves), et si la jouabilité suit la même voie que le premier épisode, on devrait bien se marrer... Prévu également sur Xbox.



Ninja Assault

Éditeur : Namco
Développeur : Namco (Japon)
Date de sortie : 4e trimestre 2002
Attente : On l'attend

Ninja Assault est, à la base, une borne d'arcade de Namco qui avait – c'est rare – utilisé une carte Sega Naomi 2 pour développer son produit. Ce titre est en fait un jeu de tir assez amusant puisqu'il met en scène des ninjas qui viennent vous attaquer en utilisant tout un tas d'armes différentes. Plusieurs modes de jeu sont prévus sur PS2, et le jeu gère bien entendu le Guncon 2 de Namco. À réserver aux amateurs...



RAD (Robot Alchemic Drive)

Éditeur : Enix
Développeur : Enix (Japon)
Date de sortie : N.C.
Attente : On l'attend un tout petit peu

Drôle de surprise que ce RAD, qui cache en fait un remake PS2 d'un jeu de la société Human, sorti au Japon sur PSone en 1999 et nommé Remote Control Dandy. Le jeu reste le même, en devenant (un peu) plus beau sur PS2. Le but est très basique, puisqu'il s'agit de contrôler un robot géant dans une ville et lui faire remplir des missions tantôt sérieuses, tantôt débiles. L'intérêt du jeu viendra du système de pilotage, qui se fait à la manière d'un jouet télécommandé. Amusant mais pas très beau...



Return to Castle Wolfenstein

Éditeur : Activision
Développeur : Raster Productions (États-Unis)
Date de sortie : Courant 2003
Attente : On l'attend pas mal

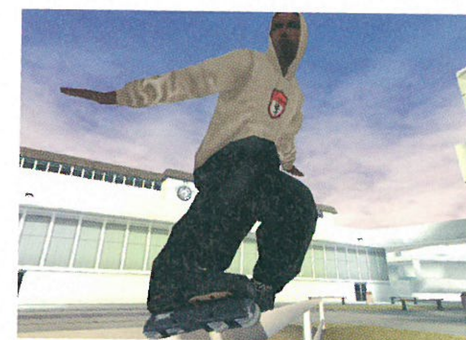
Nous vous ramenons de l'E3 les premières images PS2 de Return to Castle Wolfenstein, rien de plus... Pas de démo jouable, alors pour les impressions à chaud, il faudra encore attendre. Ce FPS nous vient du PC, il propose un mode Solo assez décevant (court et classique) mais un mode Multijoueur beaucoup plus sympa, dans lequel chaque joueur tient un rôle particulier. Ça ne s'annonce pas super joli pour le moment, mais la version Xbox sera peut-être plus convaincante que son homologue PS2... À suivre.



Rolling

Éditeur : Rage Software
Développeur : Rage Software (G.-B.)
Date de sortie : Fin 2002
Attente : On ne l'attend pas du tout

Les sports extrêmes... nouveau filon vidéoludique des éditeurs avides de gros biffetons ! Une belle intro à la Willow, histoire de vous signaler l'existence d'un certain Rolling. Ce nouveau titre dédié à l'agressive inline est beaucoup moins réussi que celui d'Acclaim, qui n'atteint pourtant pas des sommets ! Les fans trouveront des tonnes de licences, mais bon, les animations et la réalisation graphique ne sont franchement pas exceptionnelles, tandis que le gameplay s'annonce tout juste acceptable.





Run Like Hell

Éditeur : Interplay
Développeur : Digital Mayhem (États-Unis)
Date de sortie : Septembre 2002
Attente : On ne l'attend pas vraiment

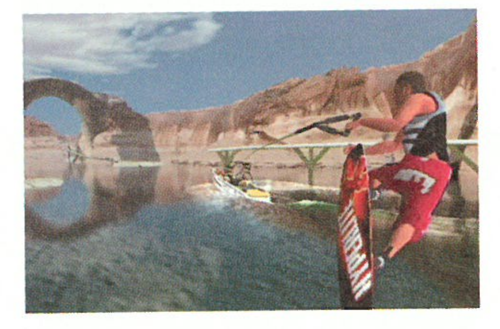
Run Like Hell est fièrement annoncé par Interplay et Digital Mayhem comme le plus flippant des jeux d'horreur sur PlayStation 2... Mouais, d'accord, c'est noté. En attendant, tout ce qu'on en a retenu, c'est un jeu d'action très classique et franchement pas marquant. Pas super bien réalisé, pas super beau, Run Like Hell n'a en plus absolument rien de spécial à apporter au genre, question gameplay... De l'incolore inodore, comme aime le dire notre Willow national depuis son retour de « l'os en gelée ».



Shaun Murray's Pro Wakeboarder

Éditeur : Activision
Développeur : Shaba Studio (États-Unis)
Date de sortie : Fin 2002
Attente : On l'attend moyennement

Dans la famille des « Machin's Pro Bidule », Activision continue sur sa lancée en nous concoctant pour cette fin d'année un titre de wakeboard. La discipline ressemble à du ski nautique, à la différence que les sportifs sont équipés d'une planche de mini-surf au lieu d'une paire de skis. Très dynamique, le soft se revèle très agréable à la pratique. En revanche, on a une fois de plus droit à l'increvable interface de Tony Hawk, avec des options de jeu assez similaires. Ah Lénine, réveille-toi !



Superman Shadow of Apokolips

Éditeur : Infogrames
Développeur : Infogrames Sheffield House (G.-B.)
Date de sortie : Septembre 2002
Attente : On ne l'attend pas du tout !

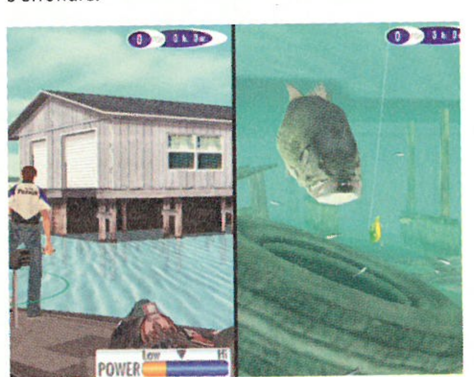
Superman est un super-héros, certes, mais trop parfait pour être intéressant. Sauver, au cours de missions à répétition, les civils des griffes des méchants en utilisant les pouvoirs surpuissants de notre homme, ça va bien cinq minutes. Les graphismes rendent un bel hommage à l'univers de la BD et l'on peut ainsi virevolter à loisir dans Metropolis. L'intrigue qui met en scène Luthor, une armée de robots et des Super Vilains va-t-elle nous captiver ? C'est moins sûr...



Sega Bass Fishing Duel

Éditeur : Sega
Développeur : Sega (Japon)
Date de sortie : N.C.
Attente : On ne l'attend pas vraiment

Sega adapte son jeu de pêche sur PS2. Si le titre de la firme a toujours été moins technique que celui de Konami, il a néanmoins su apporter une dose de fun assez énorme (il faut dire que l'on se frottait à des espèces gigantesques, genre requin ou espadon). Cependant, on se souvient que sur DC, le paddle canne à pêche vendu avec le jeu était presque indispensable. S'il disparaît sur PS2, j'ai bien peur qu'une bonne partie de son intérêt s'effondre.



Shinobi

Éditeur : Sega
Développeur : Sega (Japon)
Date de sortie : Fin 2002
Attente : On l'attend pas mal

L'un des jeux polémiques de la rédac. Traz et Willow n'aiment pas trop, alors que Greg et Aruno n'en peuvent plus de l'attendre. Il faut dire qu'il s'agit d'un vrai jeu très old-school, avec un ninja qui saute, grimpe, court sur les murs et tue tout ce qui bouge. Techniquement, le jeu s'annonce très honnête, mais c'est surtout au niveau des capacités du personnage que Shinobi nous excite, avec son arsenal d'armes et de coups spéciaux. Un futur jeu-culte qui ne laissera personne indifférent. Enfin, presque.



The Getaway

Éditeur : Sony C.E.
Développeur : Sony C.E. (Europe)
Date de sortie : Fin 2002
Attente : On l'attend un peu

The Getaway sera le prochain GTA III-like à sortir sur la PS2. Édité et développé par Sony Europe, le soft vous proposera une expérience assez semblable au titre de Take 2. C'est-à-dire pouvoir se déplacer librement dans une ville gigantesque (Londres), faire les poches de toute la population urbaine... Bref, un soft qui se retrouvera accompagné d'une nouvelle polémique au moment de sa sortie. Malheureusement, le jeu ne nous a pas vraiment enthousiasmés à l'E3. La réalisation était en effet loin d'être irréprochable...





Appelez le **0899 702 712**, entrez la référence de la sonnerie, (ex: 56 609) le numéro de téléphone du mobile... et c'est tout!

NOUVEAUTÉS: Références en jaune!

CATALOGUE COMPLET:
Nous avons bien sûr des **centaines d'autres sonneries** et **logos**, catalogue par téléphone au **0899 702 712**, ou minitel **3617 MONMOBILE** ou web www.**persoobiles.net**.

1, 2, 3... personnalisez VRAIMENT votre mobile!

0899 702 712

Aussi par internet... **www.persomobiles.net** Et par minitel! **3617 MONMOBILE**

JEUX VIDÉO

56 671 Crash Bandicoot	56 973 Final Fantasy 8: Intro	56 962 Gta III	56 678 Parasite Eve
56 877 Devil May Cry	56 606 Final Fantasy 8: Balamb	56 961 Max Payne	56 674 Resident Evil
56 672 Dragon Ball	56 972 Final Fantasy 9: Combats	56 608 Metal gear: Pousuite	56 126 Spiderman
56 070 Fifa 2002	56 068 Final Fantasy 10: Intro	56 782 Metal gear: Thème	56 609 Tomb raider
56 659 Final Fantasy: Thème	56 060 Final Fantasy 10: Zanarkand	56 937 Metal gear 2: Thème	56 069 Virtua fighter 4
56 607 Final Fantasy: Victoire	56 959 Golden sun	56 967 Metal gear 2: Tanker	1555 + 20 jeux!
56 677 Final Fantasy 7: Chocobos	56 726 Gran turismo 3	56 968 Metal gear 2: Big shell	1568 + Son consoles de jeux!

SÉRIES TV / EMISSIONS / DESSINS ANIMÉS

56 826 Agence tous risques	56 789 Dragon Ball Z	56 615 Les simpsons	56 714 Olive et Tom
56 719 Albator	56 617 Friends	56 943 Looney Tunes (générique!)	56 716 San ku kaï
56 704 Ally Mc Beal	56 989 Futurama	56 025 Loft Story 2	56 091 Shaft
56 603 Amicalement votre	56 654 Goldorak	56 077 Loft Story Un enfant de toi	56 705 South Park
56 851 Angel	56 029 G.T.O.	1569 + 5 Loft story!	56 876 Star Academy
56 820 Benny Hill	56 847 K2000	56 730 Mac Gyver	56 651 Starsky & Hutch
56 616 Buffy ctre vampires	56 733 L'inspecteur Gadget	56 682 Magnum	56 728 Un gars, une fille
56 717 Capitaine Flam	56 629 La panthère rose	56 601 Maya l'abeille	56 947 Woody Woodpecker
56 650 Chapi Chapo	56 983 Les chevaliers du zodiaque	56 635 Mission Impossible	56 614 X-Files
56 610 Candy	56 891 Les têtes brûlées	56 931 Morning live	1551 + 120 séries!
56 652 Dallas	56 735 Les cités d'or	56 816 Mystères de l'ouest	1556 + 20 dessins animés!

FILMS

56 942 20th Century fox	56 792 Jeux interdits	56 039 Le professionnel	56 125 Sex academy
56 046 Ali	56 990 L'arnaque	56 957 Les bronzés: Y'a du soleil...	56 126 Spiderman
56 633 Amélie Poulain	56 740 L'exorciste	56 948 Les bronzés font du ski	1570 + Tout Star Wars!
56 808 Brazil	56 655 La boum	56 694 Men in Black	56 743 Taxi
56 030 E.T.	56 040 La soupe aux choux	56 002 Midnight express	56 755 Terminator 2
56 754 Grease	56 657 Le bon, la brute...	56 048 Mission Cléopâtre	56 888 The full monty
56 875 Harry Potter	56 076 Le flic de Berverly hills	56 641 Pulp fiction	56 742 Titanic
56 658 Il était une fois dans l'ouest	56 038 Le grand blond avec...	56 718 Rocky	56 890 Top Gun
56 715 Indiana Jones	56 073 Le gendarme de St-Tropez	56 129 Samouraï	56 695 Wild wild west
56 639 James Bond	56 072 Le parrain	56 037 Scarface	1553 + 30 films!

RAP / RnB

56 078 1m73, 62kg	56 685 Gangsta's Paradise	56 062 Perdono	56 632 The next episode
56 993 4 my people	56 796 Ghost Dog	56 906 Qui est l'exemple	56 051 U got it bad
56 101 À demi nu	56 049 Got what you need	56 621 R n'b 2 rue	56 770 U remind me
56 086 Bad boy for life	56 643 It wasn't me	56 618 Real slim shady	56 619 Walking away
56 971 Because I got high	56 054 Le son des bandits	56 634 Stan	56 047 What's love
56 612 Belsunce breakdown	56 694 Men in Black	56 637 Survivor	56 100 What anout us
56 644 Clint Eastwood	56 646 Miss california	56 053 Tourner des pages	56 695 Wild wild west
56 799 Family affair	56 054 No more drama	56 099 The boy is mine	1554 + 20 Rap!

POP / ROCK / GOLD — FOOT / FÊTE

56 794 Arizona dream	56 113 J'aime regarder les filles	56 641 Pulp fiction	56 059 On est les champions...
56 760 Californication	56 898 J'en rêve encore	56 790 Stairway to heaven	1567 + Spécial Coupe
56 940 Cocaïne	56 097 L'aventurier	56 786 Still loving you	1552 + Hymnes pays!
56 765 Hotel California	56 769 Le vent nous portera	56 762 Sunday bloody sunday	56 102 Bali Balo
56 631 I will survive	56 696 Me gustas tu	56 913 Yesterday	56 103 Il est vraiment phénoménal
56 964 Island in the sun	56 763 New year's day	56 791 Wonderwall	56 119 La danse des canards
56 096 J'ai demandé la lune	56 757 Oye como va	1561 + 20 Pop/rock!	56 104 La digue du cul

DANCE / TECHNO / VARIÉTÉS

56 613 Aerodynamic	56 631 I will survive	56 876 La musique	56 064 Stach stach
56 116 Around the world	56 093 Il mio refugio	56 063 Like a prayer	56 131 Still free
56 115 Baby one more time	56 902 J'ai tout oublié	56 124 Love united	1575 + Tout **Starmania!**
56 114 Barbie Girl	56 123 J'attend l'amour	56 127 Love don't let me go	56 095 Une belle journée
56 642 Daddy DJ	56 081 Je l'aime à mourir	56 124 Love united	56 008 Vous les femmes
56 950 Eternal flame	56 075 Kkoqq	56 118 Lucky star	56 878 Wassup
56 956 Gimme, Gimme, Gimme	56 092 L'été indien	56 128 Mister renard	56 036 Whenever, wherever
56 130 I'm a woman	56 133 La la funkie	56 094 Pop corn	1559 + 20 Dance
56 901 I'm real	56 710 La lambada	56 098 Question de survie	1564 + 20 Variétés

REGGAE / ANTILLES / BRÉSIL — RAÏ

56 954 Ba moin en ti bo	56 774 La voix des sages	56 066 Positive vibration	56 698 Didi
56 767 Could you be loved	56 082 Les lionnes	56 953 Vas-y Franky	56 698 Tellement je t'aime
56 955 Kole sere	56 758 No woman no cry	1563 + 10 Reggae	1562 + 10 Raï

HYMNES NATIONAUX / DIVERS / PUB

56 668 Hymne Algérie	56 667 Hymne Maroc	56 007 La cucaracha	56 604 Pub Dim
56 660 Hymne France	56 720 Hymne Portugal	56 016 Le temps des cerises	56 620 Pub Levi's 2001
56 670 Hymne Israël-Hatikva	56 669 Hymne Tunisie	56 969 Mais non mais non	56 000 Pub Levi's 2002
56 663 Hymne Italie	1552 + 15 hymnes!	56 006 Si tu vas à Rio	56 703 Pub Nescafé
56 892 Lasciate mi cantare	56 951 L'internationale	56 107 Pub Banque pop Free	1557 + 10 Pubs

SONNERIES Alcatel: 310-311-511 Ericsson/Sony: R320s-R380-R520-R600-T20e-T20s-T29s-T39m-T6x Looker: S94m Motorola: 192-250-280-7389i-7689-V50-V60i&m-V66i&m-V100 Nokia: ...

2 EXCLUSIF: LE LOGO PERSO

Espace	.	!	?	:	,	/	@
1	120	121	122	123	124	125	126
✆	☺	☺	☺	☺	☹	☹	❤
127	128	129	130	131	132	133	134

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
110	111	112	113	114	115	116	117	118	119

A	B	C	D	E	F	G	H	
2	22	222	3	33	333	4	44	
I	J	K	L	M	N	O	P	Q
444	5	55	555	6	66	666	7	77
R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
777	7777	8	88	888	9	99	999	9999

Exclusif! Pour avoir un logo personnalisé avec le **texte que vous voulez** (prénom, gag...), c'est très simple : **Choisissez** sur cette page un logo avec une zone marquée **Zone perso**. Ensuite, **appelez** le **0899 702 712** ou le **3617 MONMOBILE**, choix *"Vous connaissez la référence"*. Le service vous demande la référence du logo choisi et vous propose de le personnaliser. Vous saisissez facilement votre texte grâce aux équivalences des lettres ci-contre, il ira s'incrire dans la **Zone perso**. Quand vous avez fini, le service vous donne la nouvelle **référence perso** de votre logo: notez-là, vous pourez ainsi réutiliser votre logo perso aussi souvent que vous le souhaitez ou le faire télécharger par vos amis: il sera **conservé à vie**!

27 706 Zone perso! → JE T AIME A LA FOLIE MA DOUDOU! — **Perso: JE T'AIME A LA...** Réf. perso

23 574 Zone perso! → 23 574 — **Pas de perso: le logo sera centré!**

3 LOGOS

Choisissez votre logo, **appelez** le **0899 702 712** ou le **3617 MONMOBILE**, indiquez le numéro du mobile... et le logo sera téléchargé quelques secondes plus tard!

(Logo vide : utile pour effacer un ancien logo!) Logo *VIDE* 23 300

Zone perso! — Logo vide: totalement perso! 23 300

D.O.A.3 23 764 — DANGER METAL GEAR ESCAPE 23 614 — DEUS EX 23 768 — XBOX 23 481

COUNTER STRIKE 23 348 — 23 593 — DISPOS: DES TONNES DE LOGOS JEUX VIDÉO! CODE FAMILLE 1133 — DISPOS: LOGOS DE TOUTES LES CONSOLES! CODE FAMILLE 1122

Zone perso! 23 341 — FINAL FANTASY 23 613 — FINAL FANTASY IX 23 533 — PS2 Zone perso! 23 478

THE FORCE IS WITH U 23 401 — 23 712 — HALO 23 767 — LILO & STITCH 23 765

E.T. TELEPHONE MAISON 23 702 — O.M. DROIT AU BUT 23 526 — DISPOS: TOUS LES CLUBS DE D1 ET D2! CODE FAMILLE 1121 — PARIS SAINT-GERMAIN 23 528

23 493 — CENSURE! 23 763 — OLYMPIQUE LYONNAIS 23 540 — 23 762

NOKIA 23 380 — DISPOS: TOUS LES OPÉRATEURS ET MARQUES! CODE FAMILLE 1123 — orange 23 383 — Zone perso! 23 494

Ferrari 23 483 — BMW Zone perso! 23 471 — SFR Zone perso! 23 345 — 23 565

23 432 — الجزائر Zone perso! Algérie 23 438 — DISPOS: DRAPEAUX DE PLUS DE 30 PAYS! CODE FAMILLE 1124 — 23 433

23 458 — Zone perso! 23 518

23 399 — JE T'❤ 23 437

23 410 — 23 573

CODE FAMILLE: nous avons d'autres logos ou sonneries dans une série, mais nous n'avons pas la place de tous les présenter ici. En **tapant le code famille** (Ex: 1555 + ou 1133) à la place d'une référence, vous accéderez directement à la liste des logos ou sonneries d'une même famille par exemple, tous les jeux vidéo.

SEXE!!! 23 693 — 23 394 — JE PENSE A TOI 23 648 — I ❤ Zone perso! 23 328

23 570 — DISPOS: DES DIZAINES DE LOGOS SEXY! CODE FAMILLE 1126 — HOT 23 519 — 23 674

SEX! Logo GÉANT! 27 723 — JE VOIS DOUBLE Logo GÉANT! 27 847 — Logo GÉANT! 27 724 — Goutez moi ÇA! Logo GÉANT! 27 803

Zone perso! Logo GÉANT! 27 706 — JE T'❤ Logo GÉANT! 27 770 — Logo GÉANT! 27 749 — JE T'AIME Logo GÉANT! 27 841

MON COEUR EST SI LEGER AVEC TOI Logo GÉANT! 27 753 — TU ME MANQUES BEBE... Logo GÉANT! 27 754 — Logo GÉANT! 27 751 — Zone perso! Logo GÉANT! 27 752

XBOX Logo GÉANT! 27 718 — FINAL FANTASY Logo GÉANT! 27 855 — METAL GEAR 2 Logo GÉANT! 27 773 — D.O.A.3 Logo GÉANT! 27 851



Buffy Logo GÉANT! 27 854 — FINAL FANTASY CHOCOBO!! Logo GÉANT! 27 709 — COUNTER STRIKE Logo GÉANT! 27 701 — RESIDENT EVIL CODE VERONICA Logo GÉANT! 27 849



Logo GÉANT! 27 846 — Logo GÉANT! 27 729 — PSG Logo GÉANT! 27 734 — OM Logo GÉANT! 27 733



Logo GÉANT! 27 713 — ALGERIE Logo GÉANT! 27 838 — Logo GÉANT! 27 774 — Logo GÉANT! 27 708



Logo GÉANT! 27 828 — Logo GÉANT! 27 835 — Logo GÉANT! 27 720 — Logo GÉANT! 27 840





STACH STACH BRATISLA BOYS Logo GÉANT! 27 853 — Logo GÉANT! 27 715 — YO MAN Logo GÉANT! 27 805 — Logo GÉANT! 27 777

Multi-plates-formes

Et aussi...

The Hoobs

Éditeur : Sony C.E.
Développeur : Runecraft & Jim Henson Interactive (E.-U.)
Date de sortie : Hiver 2002
Attente : On ne l'attend pas du tout !
Console : PSone

Les Hoobs sont des personnages issus d'un dessin animé américain qui explorent le monde de Hoobland à bord de leur Hoobmobile, avec comme mission de répondre à une question posée par des enfants sur notre monde. Cette aventure éducative et ludique transposée sur PSone se destine bien évidemment aux plus jeunes joueurs, qui ne perdront pas une occasion d'utiliser leur matière grise. Des petites énigmes seront également de la partie pour égayer le monde merveilleux de Hoobland.



War of the Monsters

Éditeur : Sony C.E.
Développeur : Incog Inc (États-Unis)
Date de sortie : N.C.
Attente : On ne l'attend pas vraiment...
Console : PS2

Les développeurs de Twisted Metal sur PS2 nous proposent ici un titre vraiment curieux. Assimilable à un Rampage en 3D, War of the Monsters met en scène des créatures gigantesques (on a pu voir un gorille géant, une mante religieuse ou encore un robot), capables de tout dévaster autour d'elles tandis qu'elles se battent. Les bus volent, les immeubles tombent en ruine et les passants s'affolent. C'est amusant, pas trop mal foutu, mais c'est aussi forcément limité.



Wild Arms 3

Éditeur : Sony C.E.
Développeur : Mediaworks (Japon)
Date de sortie : N.C.
Attente : On ne l'attend pas du tout !
Console : PS2

Lors de notre test de la version japonaise, nous vîmes en Wild Arms 3 un bon jeu, mais qui ne fait pas le poids face à Xenosaga ou Suikoden 3. Le constat était toujours le même durant cet E3, où on ne se bousculait pas pour y jouer. On l'a même souvent confondu avec Breath of Fire 5, qui propose lui aussi des graphismes en Cell Shading mais bien plus beaux. La version américaine est en route, mais vu le faible succès du 1er volet en France, nul doute que celui-ci nous passera sous le nez.



Gensô Suikoden 3

Éditeur : Konami
Développeur : KCET (Japon)
Date de sortie : Juillet 2002 (Japon)
Attente : On l'attend à mort
Console : PS2

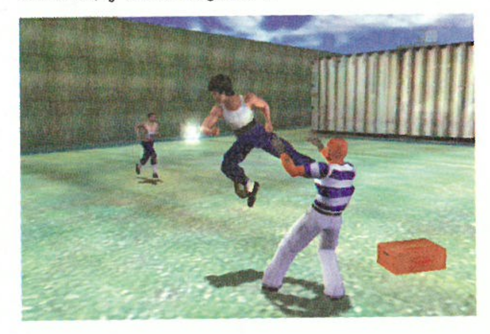
Rien de bien nouveau sur Gensô Suikoden 3 depuis que nous vous en avons parlé il y a quelques numéros. Des bugs d'affichage ont été corrigés et les combats ont, semble-t-il, gagné en dynamisme. Surtout, la balance du jeu a été améliorée, histoire de ne plus crever face à des feuilles de houx. Toujours prévu pour fin juillet au Japon, si on prie très fort le dieu du vidéoludisme, il serait possible d'avoir une version française d'ici Noël.



Bruce Lee

Éditeur : Universal Interactive
Développeur : Ronin Entertainement (États-Unis)
Date de sortie : N.C.
Attente : On ne l'attend pas du tout !
Console : Xbox

Ronin Entertainment. Rien que le nom de la boîte fait peur. Ça pue le bon Ricain fan de samouraïs qu'il trouve « trop cool » alors qu'il ne sait pas vraiment ce que c'est. Donc le bon studio de Ronin nous propose d'incarner Bruce Lee dans un jeu qui, techniquement, rappelle les meilleurs moments de la PSone. Au niveau de l'ambiance, on se retrouve face à un vieux beat'em all façon petits titres fadasses. Rien qui fasse honneur au vrai Bruce, donc. Circulez, y a rien à jouer !



Buffy The Vampire Slayer

Éditeur : Electronic Arts
Développeur : The Collective (États-Unis)
Date de sortie : Été 2002
Attente : On l'attend pas mal
Console : Xbox

Perso, je suis fan de la série (à ce propos, la 6e saison diffusée aux US est fantastique !), alors forcément, l'arrivée d'une adaptation ne laisse pas indifférent. Pas de grande nouveauté par rapport à la preview faite dans un précédent numéro. Cela reste « graphisquement » correct. La modélisation de Buffy Summers et du scooby gang est bien réalisée, tout comme le scénar est fidèle à l'esprit de Josh Whedon. Au final, le titre a l'air d'avoir assez de potentiel pour ravir les inconditionnels de la série comme Bob Arctor, le Canadien de Joystick, et cet abruti d'Angel.



EO - AYATO www.NEOAYATO.co
Tel: 0491555919

stalgiques, passionnés, collectionneurs mais surtout Joueu

aystation jap

sa legend	95€
nball z 2	65€
y express	60€
yo	55€
ss vfx 2	60€
2	38€
us	50€
e lad coll us	119€

eamcast jap

gear X	70€
lade 2 us	68€
rk euro	54€
as orig+samba	199€
a 3+music box	120€

eo geo cd

mission II	30€
fighting 2	15€
fighting 3	45€
et Art of figh. 3	61€
fury 3	14€
bout	15€
bout special	20€
bout 2	45€
y fight	12€
4 ou 95	10€
7 ou quizz	19€
blade 2	75€
75	35€
urai spirits 1	15€
urai spirits 2	10€
urai spirits 3	15€
wings 2	30€

geo pocket

ade	45€

Super famicom

Street fighter 2	10€
Ghouls'n ghost	45€
Dbz hyperdimension	76€
Contra spirits	69€
Mario rpg jap	50€
Seiken densetsu 3	45€
Samurai spirits	30€
Ranma 1/2 vol 1	30€
Ranma 1/2 vol 3	35€
Fushigi no shiren 2	30€
Magical drop	8€
Dead dance	8€

Saturn jap

Akumajo dracula xx	80€
Guardian heroes	59€
Night christmas	10€
Shining force 3 sc 2	100€
Xmen vs street+ram	45€
Vampire hunter	10€
Street f. collection	35€

neo geo cart

Fatal fury special	29€
Last blade	199€
Last blade 2	399€
Art of fighting 1	40€
Kof 94	83€
Kof 97	149€
Kof 98	170€
Samurai spirits 4	349€
Metal slug 4	399€

megadrive jap

Golden axe 2	30€
Ghouls'n ghost	35€
Street of rage 2	35€

nec cdrom

Dracula x	155€
Ranma 1/2 vol 3	45€
Download 2	30€
Pom ping world	15€
Valis 3	25€
Gate of thunder	35€
Spriggan marks 2	90€
Console gt + boite	290€

accessoires

Rgb super famicom	29€
Rgb neo geo	29€
Memory card neogeo	59€
Stick arcade neogeo	61€
Alim sfc, neo, md...	15€
Link ngpc à dc	61€
Adapt us/jap saturn	25€
4 en 1 saturn	60€
Transcodeur	93€
Adapt mvs sur Neo	380€
Decodeur macrovision	75€
Stick arcade sat	38€

consoles

Wonderswan+final fant
--> 169 Euros

Neo geo cartouche ja
--> 219 Euros

3DO FZ1
--> 139 Euros

Nec core + 3 jeux
--> 90 Euros

Famicom Portable
--> 169 Euros

Sega megajet neuve
--> 218 Euros

Console Nec Lt
--> 767 Euros

Neo Geo cd + 2 jeux
--> 199 Euros

Le spécialiste de la vente pa correspondance depuis 1996 nous vous livrons partout en Europe et dans le monde... Avec plus de 2500 références toujours dispo, nous mettons l'univers de l'import à vos pieds...

Pour commander : internet, téléphone et courrie

BON DE COMMANDE A RETOURNER A :
NEO AYATO VPC
92 cours lieutaud 13006 Marseille
Tél : 0491555919 Fax: 0491555916

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
Ville : .... Code Postal : .... Tel : ....

TITRES	CONSOLES	QTÉ	PRIX

Neo Ayato vpc
92 cours lieutaud
13006 Marseille
tel 0491555919

Ayato
3 rue estelle
13001 Marseill
tél 049155677



Éditeur : Ubi Soft • Développeur : Ubi Soft Montréal (Canada)
Date de sortie : Fin 2002 • Attente : On l'attend à mort de chez à mort !

Tom Clancy's Splinter Cell

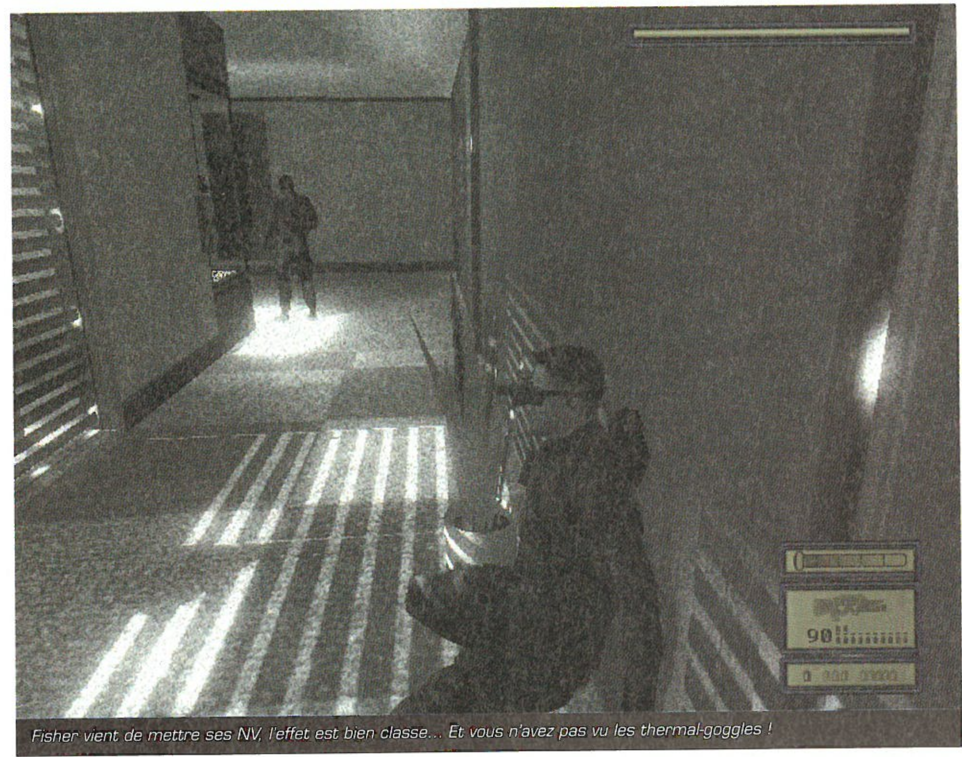
Un concurrent pour Snake !

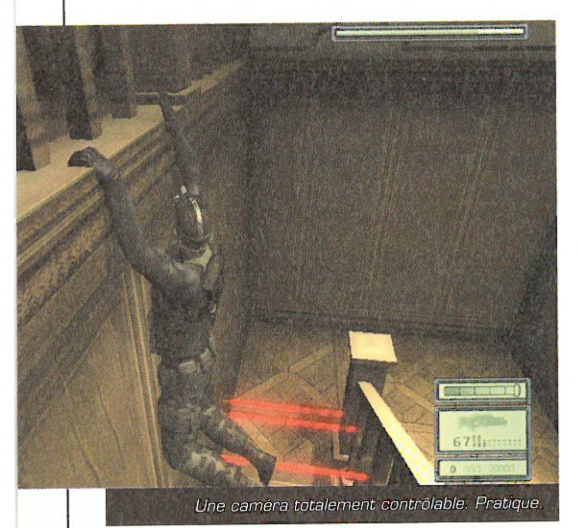
Splinter Cell fait incontestablement partie des rares titres qui ont créé la surprise. Gros plan sur l'une des productions les plus marquantes et les plus ambitieuses de l'E3 version 2002 !

Si, lors de sa présentation, Raven Shield, la pseudo-suite de Rogue Spear, ne nous a fait ni chaud ni froid, faute d'innovations dignes de ce nom, en revanche, Splinter Cell s'est révélé être l'une des plus grosses surprises de ce salon. Le titre d'Ubi Soft Montréal a clairement tout pour devenir une bombe ludique. Pourtant, quand on y regarde d'un peu plus près, le concept n'a rien de foncièrement original : il s'agit une fois encore d'action-infiltration. Les développeurs peuvent en tout cas remercier Monsieur Kojima pour certaines idées. Le gameplay, nous le verrons un peu plus loin, est effectivement très proche de celui de la série Metal Gear Solid. Le scénario de Splinter Cell, quant à lui, a été élaboré en collaboration avec le célèbre romancier Tom Clancy... qui, à l'heure qu'il est, doit plonger de bonheur dans un monticule de billets de 500 dollars ! Attendez-vous par conséquent à une intrigue assez complexe digne des meilleurs films d'espionnage. Mais revenons à nos moutons. Le héros qu'on vous propose d'incarner se nomme Sam Fisher. Cet agent spécial n'a pas grand-chose à envier à Mr Snake question charisme, car il fait partie du Third Echelon, une des ramifications secrètes de la NSA, chargée d'assurer la sécurité des « Zétazunis ». Rompu à toutes les techniques commando existantes, ce brave homme devra mener à bien quatorze missions afin de déjouer un complot international particulièrement vicieux. Pour le moment, on n'en sait pas plus sur la trame.

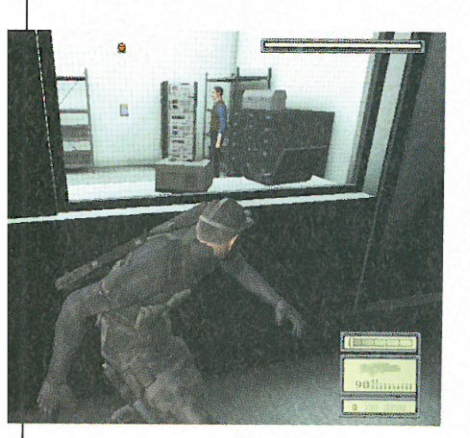
DES INFLUENCES MULTIPLES !

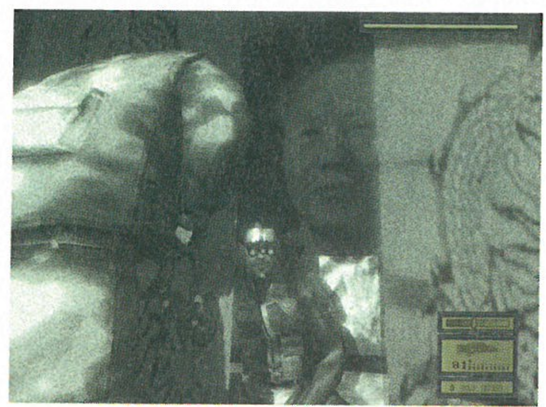
Pour commencer, Splinter Cell se joue à la troisième personne, mais contrairement à Metal Gear Solid 2, les angles de vue ne sont pas fixes ; vous pouvez à tout moment, via le stick droit analogique, modifier comme bon vous semble l'orientation de la caméra. Pratique. Dès les premières minutes de jeu, on sent clairement l'influence de MGS2 : Sam Fisher peut se plaquer contre les murs, se pencher, tirer à partir de cette position, se débarrasser discrètement des sentinelles en leur assenant un bon coup de crosse sur la cabeza ou en leur sautant dessus, transporter les corps pour les planquer dans un coin, prendre en otage un terroriste pour s'en servir comme bouclier humain... Mais SC ne se contente pas de repomper sans vergogne le titre de Kojima ; à côté de ça, on trouve des idées un peu plus originales, par exemple la possibilité d'entrouvrir tout doucement une porte pour jeter un coup d'œil ou encore de glisser sous la porte une Opti-Wand, une caméra à fibre optique (à ce titre, l'effet graphique utilisé est juste fantastique). Autre innovation : vous disposez d'une jauge d'ombre qui indique votre degré d'exposition à la lumière. Évidemment, plus la jauge est claire, plus vous augmentez le risque d'être repéré par un garde. Je parle d'innovation ; en fait, je viens de réaliser que ce


Fisher vient de mettre ses NV, l'effet est bien classe... Et vous n'avez pas vu les thermal-goggles !

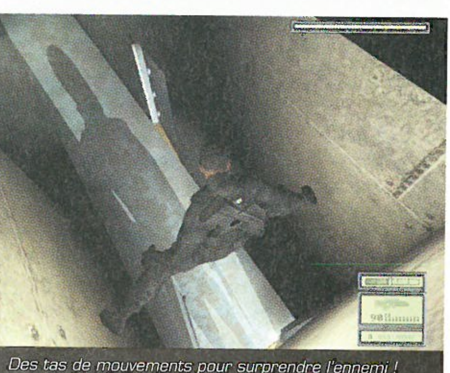

Une caméra totalement contrôlable. Pratique.

UN METAL GEAR-LIKE VISUELLEMENT IMPRESSIONNANT ET AU POTENTIEL LUDIQUE ÉNORME !

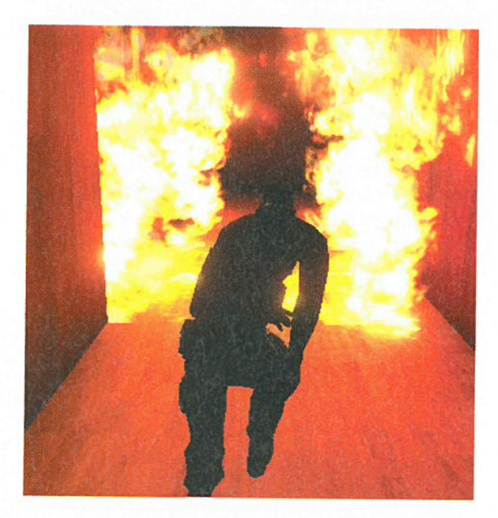








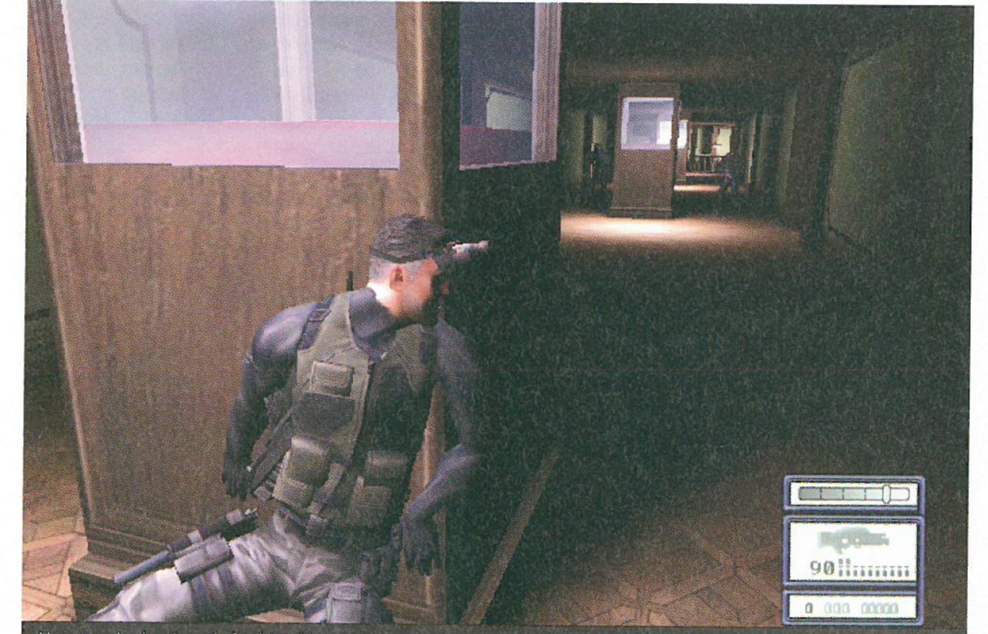
Des tas de mouvements pour surprendre l'ennemi !



système est directement calqué sur celui de Thief (le jeu d'infiltration de Looking Glass sur PC !). Petite remarque au passage, sur cette démo finalisée à 65 %, l'intelligence artificielle des terroristes était déjà très convaincante : les ennemis vous repèrent si vous faites trop de bruit, vous cherchent, changent de position durant les fusillades, détectent les cadavres, et enfin votre propre ombre peut vous trahir.

UN GAMEPLAY SOLIDE !

Concernant les phases de gunfight, les développeurs semblent avoir trouvé le parfait compromis entre la vue à la première et à la troisième personne. En fait, dès que vous armez votre gun, la caméra se place juste au-dessus de votre épaule, un peu en diagonale. Non seulement c'est super spectaculaire mais ça reste en plus très jouable ! Notre héros bénéficie en outre d'une palette de mouvements particulièrement étendue qui laisse espérer des situations beaucoup plus variées que celles de MGS2 : Sam se suspend aux parois, monte à la corde, glisse sur des câbles électriques, s'accroche aux canalisations, fait du rappel, escalade les grillages, se hisse au plafond en grand écart dans les couloirs exigus façon Van Damme, le tout avec une classe hallucinante. L'interaction avec les éléments du décor semble elle aussi assez sophistiquée, même si elle nous a paru « scriptée » dans cette démo. Dans une vidéo, notamment, on pouvait voir le héros tirer sur un aquarium : l'eau s'écoule, créant une flaque, des gardes alertés par le bruit arrivent, font l'erreur de marcher sur la flaque, Sam balance un tazer à leurs pieds et les électrocute ! Mortel ! Pour finir en beauté, l'ensemble est soutenu par une réalisation technique exceptionnelle. Le titre d'Ubi propose une gestion des lumières en temps réel exceptionnelle impossible à décrire ici faute de place, des textures d'une beauté incroyable ainsi qu'une modélisation et un level design saisissants de réalisme. Du jamais vu sur console et PC ! Raaah !!!



Un gameplay basé sur la furtivité. Notez en bas à droite la jauge d'exposition à la lumière.

" On y a joué ! "

Traz et moi avons passé une bonne partie de la soirée Microsoft sur la borne de démonstration (au lieu d'aller draguer la gueuse !), à tel point que les nombreux autres journaleux qui attendaient leur tour en soupirant d'impatience ont fini par lâcher l'affaire. Arf, arf ! Visuellement, on vous l'a dit, ça tue la gueule, la prise en main reste super instinctive malgré les nombreuses actions possibles et Fisher effectue ses mouvements avec énormément de style (tout a été fait en key-frame). D'autre part, la mission de cette démo proposait plusieurs chemins différents, ce qui est plutôt bon signe. En revanche, il n'était pas possible de faire péter les lumières dans les pièces. Sachez enfin que Splinter Cell sortira sur Xbox à la fin de l'année !

Project Ego

La démo qui tue !

Encore plus beau, encore plus riche, et toujours pas de date de sortie précise… Raaaah ! Ça va être dur d'attendre ce Project Ego, un des titres les plus ambitieux de la Xbox… et tout court !

Éditeur : Microsoft • **Développeur :** Big Blue Box (G.-B.) • **Date de sortie :** Mi-2003 (croisons les doigts) • **Attente :** On l'attend à mort veugra !





Ego offre une ambiance de conte de fées, en sombre… Un peu comme les univers de Burton ou American McGee.

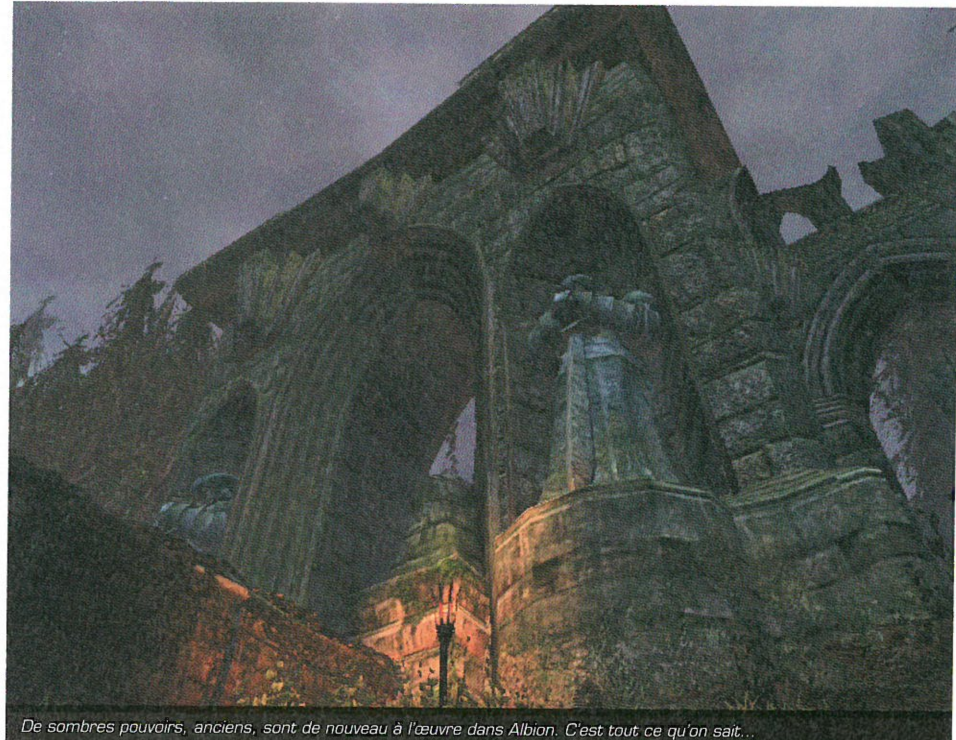
Allez, je suis obligé de me la péter un peu : « L'année dernière, tu as trouvé le moyen de nous dire qu'il y avait des trucs que tu ne trouvais pas extras. On a rajouté plein de détails, on s'est dit que cette année, il fallait te décrocher la mâchoire. –Ha ha, vous vous foutez de moi ! –Non, non, c'est très sérieux ! T'étais le seul à critiquer, alors on a pris ça comme un défi. » Comment ils m'ont scié quand ils m'ont dit ça ! Mission accomplie en tout cas pour Dene et Simon Carter, les frères à qui l'on doit Project Ego. Une petite demi-heure de démo du jeu par Peter Molyneux (qui supervise le projet) aura suffit à obtenir l'effet voulu par mes deux stars du moment…

JE RAMASSE MES DENTS

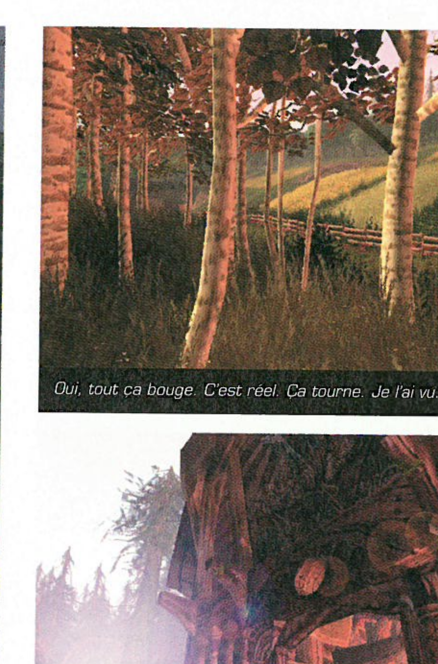
C'est désormais de notoriété publique : Project Ego, c'est ZE jeu que j'attends sur Xbox. Et pour cause. Au centre de cette nouvelle présentation, deux aspects-clés du gameplay : le combat et la simulation en elle-même. Pour les ignares, je rappelle que le monde d'Albion, dans lequel se déroule Ego, est presque entièrement simulé, c'est-à-dire que tout ce qui s'y déroule est le résultat d'algorithmes complexes décrivant la façon dont les PNJ et le monde interagissent, et non de scripts (qui, eux, se contentent de provoquer des événements de manière artificielle). C'est assez compliqué à saisir, mais voici l'exemple choisi par Peter Molyneux. Accélérant légèrement le temps, il déplace la caméra vers une maison, dans laquelle se trouve un garçonnet blond. Celui-ci est dans son lit. Le jour se lève, le voilà qui se réveille, mange, sort de chez lui, et remonte un petit chemin. Molyneux le suit grâce à cette caméra libre (qui ne sera pas accessible dans le jeu final), et le garçonnet emprunte un sentier vers une hauteur du village, puis entre dans un grand bâtiment, l'école. Il est le premier arrivé, et s'assoit donc dans sa classe pour patienter jusqu'à l'arrivée du prof et de ses camarades… C'est ça la simulation : cet enfant va en classe parce que c'est l'heure, parce qu'il le doit, que c'est dans ses habitudes. Si un jour il est blessé, il manquera la classe. C'eût été un script, il l'aurait fait une fois, parce que le joueur aurait été là pour le déclencher. Dans une simulation, ce garçonnet « vit » sans que le joueur n'intervienne… mais ce dernier peut influer sur cette vie, et c'est là tout l'intérêt du jeu ! Côté combats, enfin, de gros progrès ont été faits ; les mouvements sont beaucoup plus fluides et pêchus. Molyneux nous a montré un affrontement contre trois « Balverines » (des sortes de loups-garous), qui, tour à tour, se cachaient dans les herbes hautes et bondissaient pour donner leurs coups de griffe, avant de battre en retraite pour mieux relancer leur assaut, à la manière de félins. Tout est



Les Balverines attaquent surtout à la tombée de la nuit. Certaines sont assez téméraires pour vous suivre jusqu'à l'orée d'un village.



De sombres pouvoirs, anciens, sont de nouveau à l'œuvre dans Albion. C'est tout ce qu'on sait...



Oui, tout ça bouge. C'est réel. Ça tourne. Je l'ai vu.

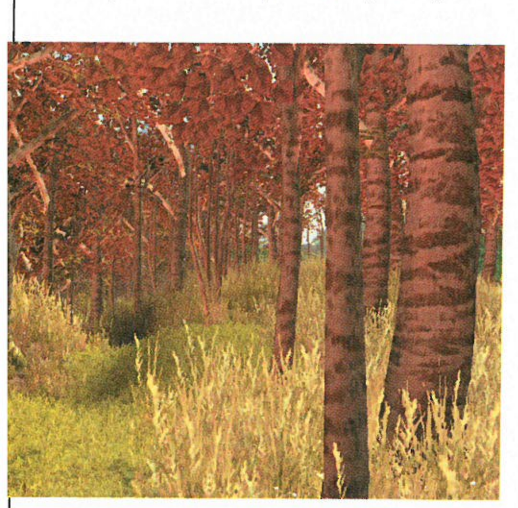
géré en temps réel, à la manière d'un jeu d'action-aventure, avec des combos et des mouvements dépendant directement de l'arme utilisée. Qu'il s'agisse d'une poêle à frire ou d'une hache...

RÊVE DE GAMER

Nombreux sont ceux qui doutent encore aujourd'hui de la concrétisation de ce rêve qu'incarne Project Ego. Trop grand, trop ambitieux... impossible diront certains. Une chose est claire en tout cas : on n'a pas fini d'en parler. Et Microsoft croit tellement en ce projet qu'il laisse à l'équipe tout le loisir de l'achever dans les règles, plutôt que de précipiter la sortie. Ego sortira lorsque Big Blue Box sera satisfait, pas avant. Et tant mieux ! Un truc pareil, ils n'ont pas intérêt à me le rater ! Ça ne semble pas être le cas, et le projet avance plutôt bien. Côté système de magie - un sujet sur lequel ils refusent de parler - je me sens également rassuré ; en réalité, c'est par celui-ci qu'ils ont commencé la conception du jeu. En d'autres termes, il est déjà fait, déjà entièrement théorisé et réalisé, alors que nous étions persuadés qu'il s'agirait du plus gros problème du jeu, puisqu'il permet en théorie de faire à peu près tout et n'importe quoi. L'exemple récurrent, c'est de pouvoir se téléporter sur ce qu'on voit au loin, plutôt que de parcourir des kilomètres à pied... tout du moins si le personnage est suffisamment puissant en magie. Ce fameux système de magie sera en tout cas le dernier aspect du jeu à être dévoilé, dixit Molyneux. Après avoir passé plus de deux heures en compagnie des frères Carter, je peux en tout cas vous promettre que dès qu'on trouvera la place, vous aurez droit à un compte rendu de l'interview le plus complet possible, car c'était diablement intéressant. De quoi se transporter très, très haut dans les rêveries de gamer les plus fantasmatiques !

" On y a joué ! "

Comment vous décrire ça ? Des herbes hautes dans les champs, imprimant le passage du vent ou du personnage, les ombres de tout le paysage se transformant en fonction du soleil, le cycle jour/nuit, les gens s'attroupant autour du héros... Il n'y a pas à dire, c'est bluffant. Reste que le frame-rate n'était pas absolument parfait (environ 20 images/seconde), mais compte tenu du volume de détails à l'écran et du temps qu'il reste pour optimiser tout ça, on y croit très fort. Ah oui, tant que j'y suis : le nom final sera sans doute « Fable », une fois quelques problèmes de droits réglés.





BC La chaîne alimentaire en jeu vidéo

Éditeur : Microsoft • Développeur : Intrepid Games (G.-B.)
Date de sortie : N.C. (fin 2003 ?) • Attente : On l'attend supra à mort !



Le début de la démo : sortant de la grotte, on contemple la vallée... en silence tellement c'est beau !



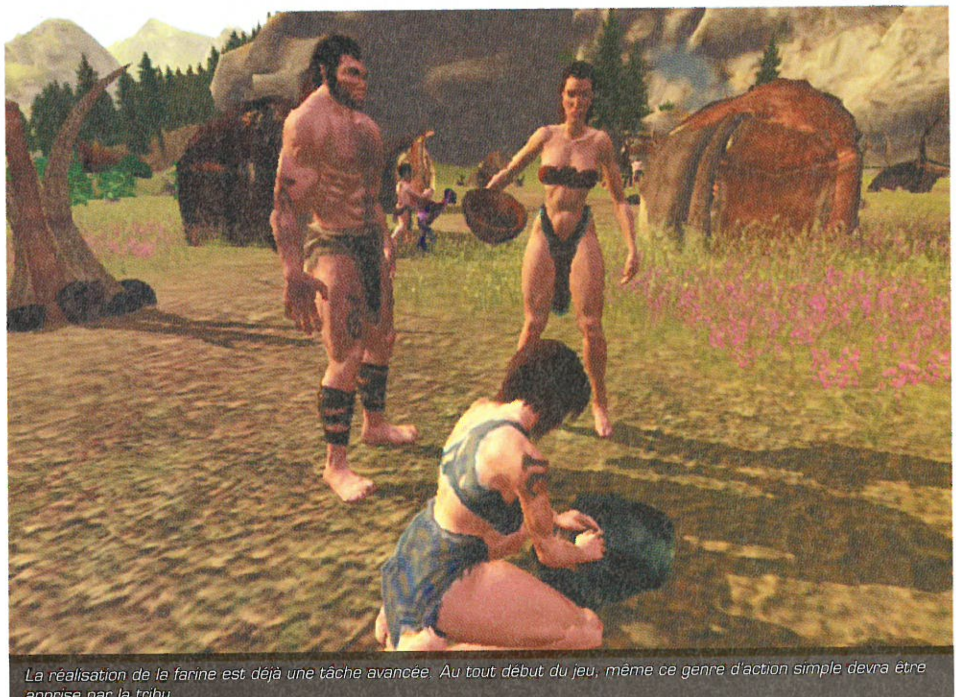
En grand gourou du game design moderne, Peter Molyneux travaille les technologies de Lionhead développées pour Black and White au travers de multiples projets qui ont tous un point commun : ils usent et abusent du concept de mondes simulés. Trois jeux ont déjà fait parler d'eux : Project Ego, BC et Dimitri. Si, jusqu'à cette année, un seul d'entre eux nous avait été révélé, le total se porte désormais à deux... et on est toujours autant enthousiaste. BC se révèle en effet particulièrement beau, et quoique dans un registre radicalement différent de celui d'un Project Ego, c'est avec ce dernier l'un des titres Xbox les plus impressionnants graphiquement qu'il nous ait été donné de découvrir. Les photos illustrant ces pages sont précisément tirées des quelques scènes que nous avons vu tourner pendant que m'sieur Molyneux nous expliquait le concept... tout aussi surprenant.

Second satellite de Lionhead, Intrepid Games montrait l'année dernière une simple et maigre image de BC, laissant Peter Molyneux en glisser quelques mots. Nous avons enfin pu le voir tourner cette année !



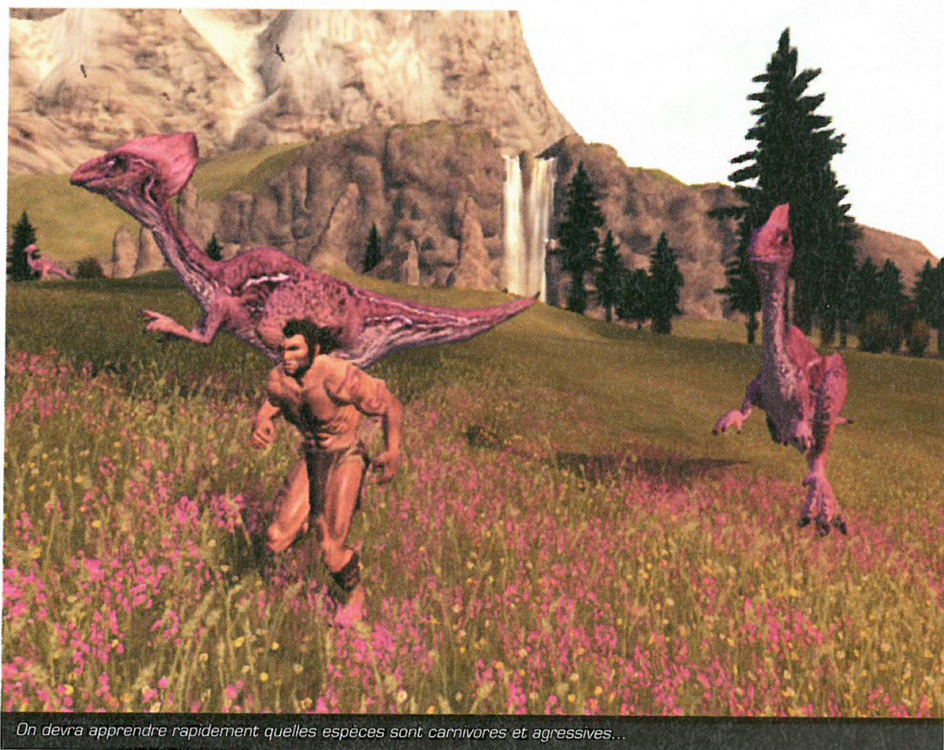
SAUVER LE MONDE... VRAIMENT

À l'aube de l'humanité, la Terre est un théâtre de tragédies variées et incessantes. Les terribles hommes-singes, plus forts, plus agressifs, menacent de devenir l'espèce « homo » dominante. Pour la tribu des faibles homo sapiens, encore incapables de s'organiser et de faire efficacement face aux rigueurs du monde, c'est l'extinction qui guette. Ce qu'il leur faut pour prospérer, c'est évoluer en une espèce capable d'utiliser son intelligence, et menée par un leader fort. Ce leader, c'est le joueur. Présenté comme un titre d'action-arcade, BC est pourtant assez difficile à catégoriser. L'ensemble du gameplay se déroule en effet dans un monde entièrement simulé, d'un seul tenant, dans lequel vous devrez mener la tribu vers un état de relative sûreté, qui lui permettra de prospérer et commencer sa lente évolution vers l'Histoire. Pour cela, il faudra manipuler tous les objets qui les entourent pour évoluer et développer armes, outils et techniques diverses. C'est le joueur qui sera ainsi chargé de faire « réfléchir » les membres de sa tribu, de les entraîner au combat, à la chasse, leur montrer quels fruits cueillir et quels champignons éviter, etc. Chaque membre de la tribu est unique, disposant de ses propres traits de personnalité, ses habitudes, ses forces et faiblesses. Ils

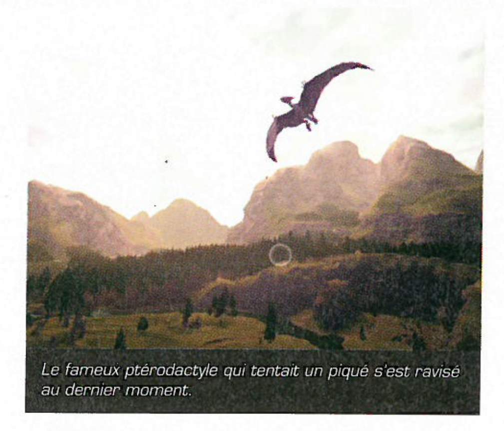


La réalisation de la farine est déjà une tâche avancée. Au tout début du jeu, même ce genre d'action simple devra être apprise par la tribu.





On devra apprendre rapidement quelles espèces sont carnivores et agressives...



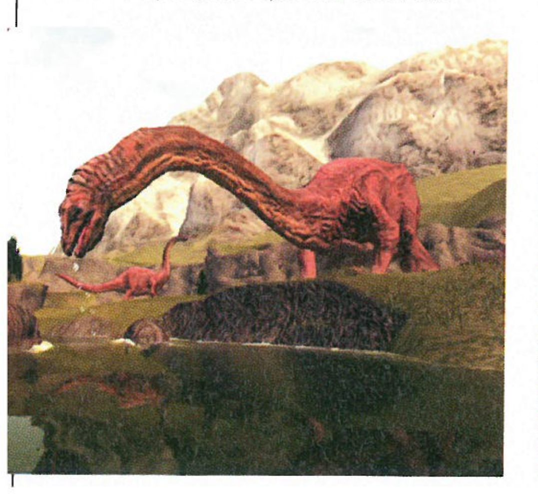
Le fameux ptérodactyle qui tentait un piqué s'est ravisé au dernier moment.

AVEC PROJECT EGO, BC DEVIENT AISÉMENT L'UN DES PROJETS LES PLUS AMBITIEUX DE LA XBOX

grandissent, vieillissent, procréent, meurent. De même, toutes les créatures du monde qui les entoure sont motivées par les paramètres de la simulation, et non des scripts leur dictant une action précise : s'ils ont soif, les membres d'un troupeau de diplodocus s'arrêteront naturellement pour aller boire à une source d'eau non loin de là. Herbivores, ceux-ci attireront peut-être quelques vélociraptors qui décideront de profiter de la pause du groupe pour lancer l'assaut ; si la tribu traîne dans le coin à ce moment-là, ils pourraient se retrouver également en danger. Un autre exemple, plus simple encore, des problèmes qu'il faudra gérer dans BC : étant encore nomades, les membres de la tribu se déplacent régulièrement lorsque certaines ressources viennent à manquer. Comment franchir une chaîne de montagnes ? Une simple crevasse ? En fait, sous bien des aspects, BC rappelle un peu Lemmings : le but est de sauver l'espèce, alors que celle-ci est sans cesse confrontée à de nouveaux défis. Mais cette fois, tout est « naturel », et les membres de l'espèce évoluent.

IMMERSIF AU POSSIBLE

Pour accentuer l'aspect dramatique et sauvage de l'époque, les dinosaures ont été encore agrandis par rapport à leur taille réelle. Lorsque les guerriers de la tribu parviendront miraculeusement à tuer un tyrannosaure, Peter Molyneux souhaite et prévoit, je cite : « Un flot, une piscine, une marée de sang » ! Toute la sauvagerie et la brutalité des âges primitifs devraient être restituées par le jeu, et ayant été témoin de la mort d'un pauvre chasseur, croqué en deux bouchées par un gigantesque T-rex (magnifiquement modélisé et animé, avec chaque « écaille » de la peau rendue par le bump mapping), on imagine en effet l'intensité d'un combat, que BC devrait parvenir à recréer. Malgré le stade relativement peu avancé du jeu, il s'en dégage déjà une ambiance unique, captivante, et surtout extraordinairement crédible. Les enfants jouant non loin des abris de la tribu, une femme écrasant des graines contre une pierre pour faire de la farine, un ptérodactyle fonçant en piqué puis reprenant in extremis de l'altitude après s'être aperçu que vous étiez trop gros pour être croqué, le vieux de la tribu tentant de transmettre son savoir et d'apprendre à un jeune comment gober l'intérieur d'un œuf d'autruche, sont autant d'éléments d'une simulation à laquelle on a hâte de prendre part. En tout cas, avec Project Ego, BC devient aisément l'un des projets les plus ambitieux de la Xbox.





Imaginez-vous à cette époque, dans cette situation : comment réagir ? Hmm, la fuite, assurément... Mais ne faudrait-il pas sauver le second chasseur ?

" On y a joué ! "

En fait, on n'a pas pu y jouer vraiment, le jeu n'étant pas encore assez stable pour permettre d'être manipulé par des profanes. Mais ce sont les petits gars d'Intrepid qui nous ont montré le monde de BC en live, sur une Xbox de test. Les rongeurs courant dans les herbes hautes, la tribu vaquant à ses occupations... deux chasseurs écartés du groupe et l'un se faisant croquer soudainement par un énorme dino : BC est magnifique, on voit à perte de vue, et on s'y croirait. À surveiller de très près !

Deus Ex 2 Invisible War

L'un des jeux du salon !

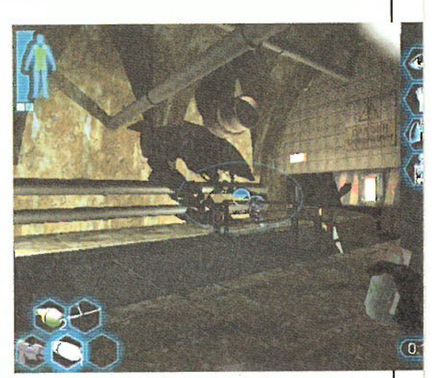
Éditeur : Eidos • Développeur : Ion Storm (États-Unis) • Date de sortie : Novembre 2003

Attente : On l'attend à mort grave de la muerte

Il est des développeurs qui font vraiment avancer le jeu vidéo vers l'étape supérieure. Warren Spector en fait partie, et Deus Ex 2 sera là pour le prouver.



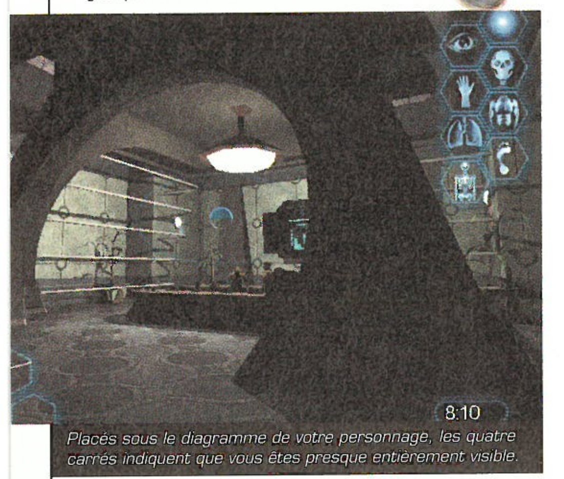




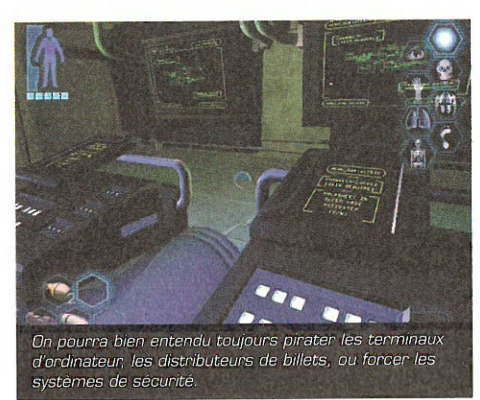
Se déroulant environ 20 ans après les événements du premier opus, Deus Ex 2 reste incontestablement l'un des projets les plus ambitieux du moment et l'un des jeux les plus remarquables de ce salon. Dans cet univers cyberpunk encore plus détaillé qu'auparavant, Deus Ex 2 nous fera assumer le rôle d'un nouvel agent nano-augmenté, et surtout nous donnera encore plus de liberté que le précédent. En effet, là où Deus Ex obligeait le joueur à passer par des moments-clés de l'histoire, qui, s'ils pouvaient avoir une issue variable, n'en restaient pas moins communs à toutes les parties, la suite parvient à se débarrasser de ces contraintes pour offrir une aventure entièrement libre. Pourtant scénarisée, celle-ci fait en outre appel à un monde encore plus cohérent et crédible, dans lequel le joueur évoluera au gré de ses choix : finie l'obligation de passer scénaristiquement d'une faction à l'autre. Si on trahit un employeur, ce sera par choix !

UNE I.A. INCROYABLE, UNE TECHNIQUE BLUFFANTE

Laissez-moi vous donner un exemple du niveau d'immersion que les développeurs de DX2 cherchent à obtenir par l'intermédiaire de l'I.A. des différents protagonistes. Vous vous trouvez dans un couloir, et un garde pense vous avoir vu. Courant à l'angle puis parvenant à vous cacher, vous observez la scène qui suit, parfaitement à l'abri de ses sens. Celui-ci ne triche pas, il ne sait pas où vous vous trouvez et s'avance jusqu'à l'endroit où il vous a vu. Ayant perdu votre trace, il regarde autour de lui, n'obtient aucun indice. Dans un coin, un clochard vous a vu fuir et vous cacher. Ce dernier sait précisément où vous êtes : le garde va lui poser la question ! Et ce n'est pas tout : si ce clochard n'aime pas les flics, il niera vous avoir vu. Si vous avez été agréable avec lui (par exemple en lui donnant un billet), il pourra mentir et indiquer une fausse direction ! Si à l'inverse vous l'avez malmené, il y a fort à parier qu'il vous balancera aussi sec, indiquant précisément du doigt (grâce à une animation « squelettale » dont est capable le moteur du jeu) l'endroit où vous êtes caché ! Au fait : le garde n'oubliera jamais qu'il vous a vu. Et il en informera ses comparses. Niveau gameplay, ce Deus Ex 2 s'annonce comme un nouveau tournant dans le jeu vidéo, tout comme du côté technique ! Le Havoc, le moteur du jeu, dispose d'un modèle physique criant de réalisme et attaché à tous les objets du jeu ! Bousculez un halogène, et celui-ci se mettra à vaciller... voire chuter si vous le poussez suffisamment fort ! Le pire, c'est que le modèle d'éclairage, digne d'un Splinter Cell, modifiera la configuration de toutes les ombres de la pièce en temps réel lorsqu'il tombera ! Une véritable tuerie, incontestablement... Vivement 2003 !



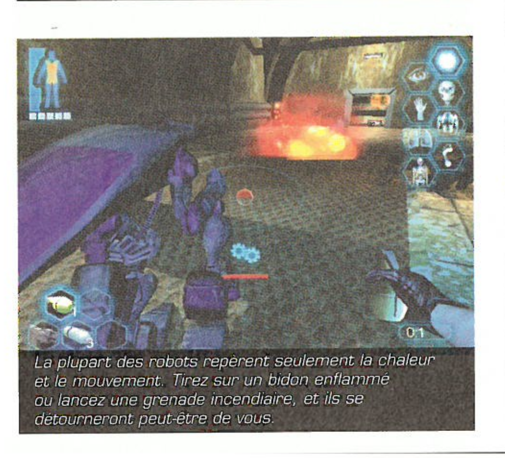
Placés sous le diagramme de votre personnage, les quatre carrés indiquent que vous êtes presque entièrement visible.



On pourra bien entendu toujours pirater les terminaux d'ordinateur, les distributeurs de billets, ou forcer les systèmes de sécurité.

" On y a joué ! "

Si nous nous en étions tenu au simple aspect technique, nous aurions déjà été particulièrement bluffés par le moteur graphique et physique de Deus Ex 2. C'est simple : c'est ultra-réaliste ! Quand on ajoute en plus les personnages qui agissent de manière crédible, il est clair qu'à part un Project Ego, il est difficile de trouver sur le salon un projet aussi ambitieux que ce DX 2...

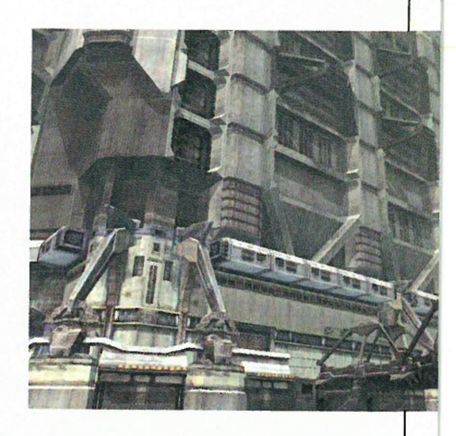


La plupart des robots repèrent seulement la chaleur et le mouvement. Tirez sur un bidon enflammé ou lancez une grenade incendiaire, et ils se détourneront peut-être de vous.



Le mercenaire en pleine séance d'infiltration. Notez que le design a vraiment la classe !

Éditeur : Phantagram Interactive • Développeur : Trilobite Graphics (Espagne)
Date de sortie : Fin 2002 • Attente : On l'attend à mort du coup !

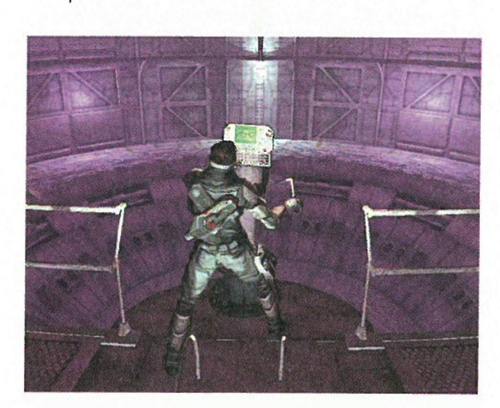


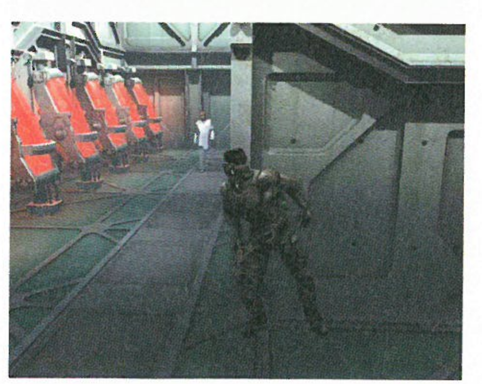
Dans la masse impressionnante de titres sortis ou à venir, les jeux Xbox manquent très souvent d'originalité, c'est un fait... Mais aux côtés de quelques rares produits alléchants comme Splinter Cell ou Project Ego, Duality a vraiment de quoi faire baver, lui aussi.

Les Espagnols se la donnent

Duality

Voici le tout premier jeu de Trilobite Graphics, un studio de développement espagnol qui a été créé par l'un des gars de Pyro Studios (Commandos 1 & 2)... Arf, ça me fait mal de l'avouer à cause de ce satané Angel, l'Espagnol le plus chauvin et le plus énervant du monde, mais leur premier projet s'annonce vraiment excellent ! Sûrement lassé de son travail de longue haleine sur la Seconde Guerre mondiale, notre rescapé de Pyro a voulu changer radicalement de décor avec une toile de fond résolument « cyberpunk », tant dans le design que dans le scénario. Le jeu vous proposera ainsi d'incarner successivement trois personnages complètement différents : un mercenaire tout d'abord, puis une hackeuse et enfin une entité virtuelle (oui, oui, un peu à la Ghost in the Shell dans... l'esprit). Tout ceci pour mettre en place une intrigue bien ficelée, on l'espère. Ce qui est sûr pour le moment en revanche, c'est que tout cela permettra au joueur d'expérimenter 3 phases de jeu complètement différentes.







La hackeuse prépare un mauvais coup aux gardes du coin en détournant ce robot de sécurité...



Les environnements, en extérieur comme en intérieur, sont gigantesques.

GAMEPLAY TROIS DIMENSIONS

Vous commencerez ainsi l'aventure avec un mercenaire, qui n'a d'autre but que de faire de l'argent en remplissant des contrats. Cette phase de jeu s'apparente à celle d'un Metal Gear Solid, puisque vous devrez « sneaker » en silence et en toute furtivité. La panoplie de possibilités s'annonce tout à fait respectable, tant dans les mouvements (longer les murs, etc.) que dans les possibilités offertes par les différents items (camouflage optique, détecteurs, etc.). Ensuite, vous aurez enfin le plaisir d'incarner une jeune femme, hackeuse de son état, qui devra user de ses talents en informatique pour s'infiltrer. Des phases de détournement de système de sécurité sont à prévoir, un peu à la Deus Ex. La troisième phase de jeu est un peu moins terre à terre, puisque vous incarnerez un programme conscient, une sorte d'intelligence artificielle. Cette phase se déroulera dans un monde numérique parallèle, que les développeurs n'hésiteraient sûrement pas à comparer à celui de Matrix... Les 3 phases de jeu proposeront un petit côté RPG dans le traitement des compétences et des possibilités offertes au joueur... On n'en sait pas bien plus pour le moment, mais en tout cas, voilà un jeu à surveiller de très près ! Il me semble avoir cité pas mal de belles références. Il me semble également que les photos parlent d'elles-mêmes... Alléchant, même si nous n'avons pu voir de Duality qu'une simple vidéo, au moins quatre fois de suite ! En tout cas, on vous tient au courant.

" On n'y a pas joué ! "

Malheureusement, nous avons dû nous contenter d'une simple vidéo sur le stand Phantagram. Néanmoins, cette dernière était très impressionnante. La modélisation des persos est excellente, les environnements simplement gigantesques et les développeurs annoncent une interface super intuitive, doublée d'une volonté « zéro loading ».

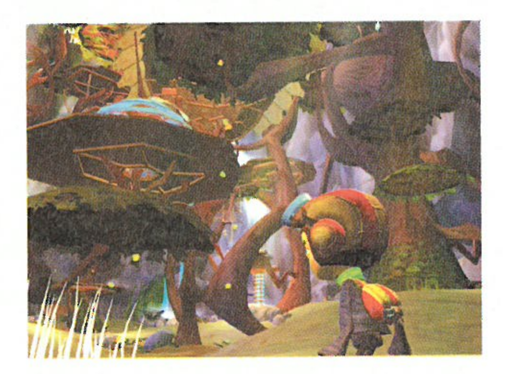


Ce sera probablement le premier jeu à se jouer dans les rêves de personnages un tantinet déjantés. Un univers riche, une histoire originale et torturée... c'est le nouveau Tim Schafer.

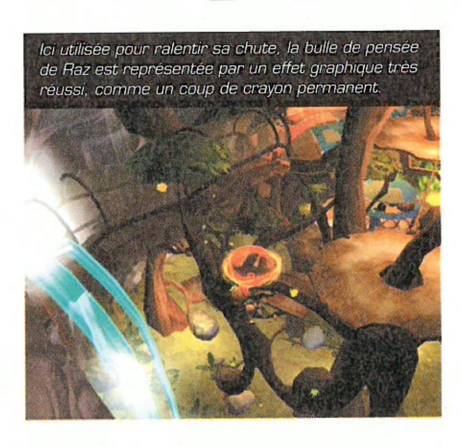
Pouvoirs psy et exploration de cauchemars

Psychonauts

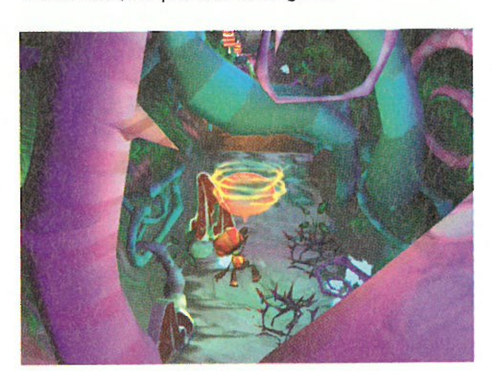
Éditeur : Microsoft • Développeur : Double Fine Productions (États-Unis)
Date de sortie : 2003 • Attente : On l'attend pas mal



« Mais qui est Tim Schafer ? », s'interroge peut-être le lecteur... Un créateur de jeux reconnu, répond le pigiste. On lui doit notamment des titres cultes comme Day of the Tentacle, Full Throttle (la suite est en développement, yeah baby !) ou plus récemment Grim Fandango. Il a également programmé la série des Monkey Island. En d'autres termes, il fait partie de la grande épopée LucasArts, du temps où le studio produisait les meilleurs jeux d'aventure du monde. Comme nombre de ses compères, forts de leur expérience dans l'industrie, il a créé son studio et décidé de travailler avec Microsoft comme développeur 2nd party. Son nouveau jeu est à la croisée des genres (aventure, action, plate-forme et puzzle) et promet de nous entraîner dans un univers assez riche, surprenant et original.

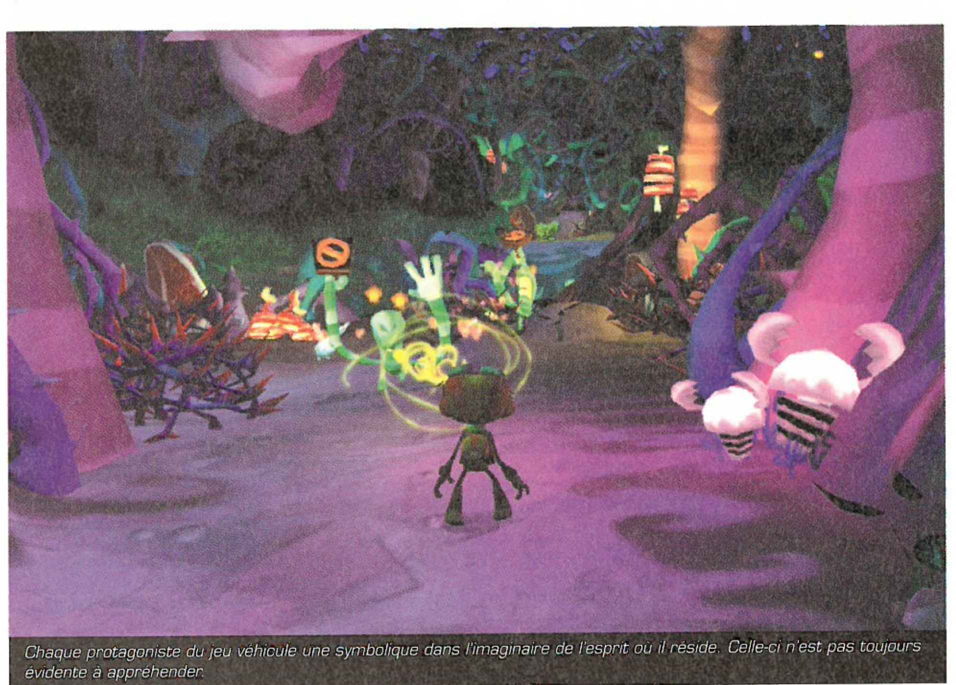

Ici utilisée pour ralentir sa chute, la bulle de pensée de Raz est représentée par un effet graphique très réussi, comme un coup de crayon permanent.


Le cerveau représente l'énergie psy que Raz utilisera pour matérialiser ses pouvoirs au sein de cet esprit : ici, la pyrokinésie pour se débarrasser des ronces.



L'ÉCOLE DE PSYS

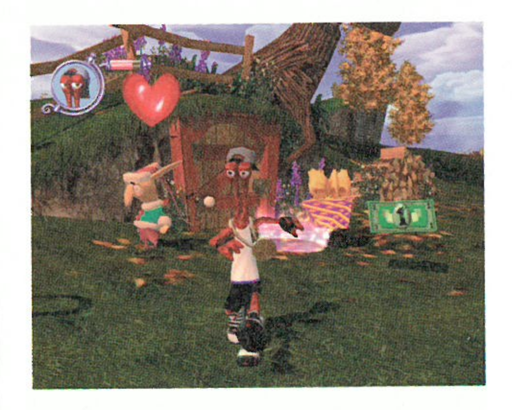
Raz est un gamin qui a récemment intégré un camp militaro-scientifique dans lequel il apprend à développer ses pouvoirs psy, comme d'autres bambins prédisposés de son âge. Tout en travaillant pour gagner ses médailles en la matière (télékinésie, pyrokinésie, télépathie, etc.), il devra résoudre un problème épineux. Quelqu'un kidnappe en effet des enfants psys comme lui pour leur voler leur cerveau. Pour enquêter, Raz devra se projeter dans l'esprit de certains personnages autour de lui, découvrant parfois que leur inconscient, leurs rêves ou leurs cauchemars vont lui poser bien des difficultés. Le cœur du gameplay réside dans la « bulle de pensée » que Raz utilisera à des fins diverses : projectile, parachute, ballon sauteur ou arme de poing, mais aussi sélection de pouvoirs qu'il développera au fur et à mesure de son périple. Téléportation, télékinésie, lévitation, pyrokinésie, prophétie et invisibilité devront être maîtrisées, non seulement pour se sortir des situations résultant des inconscients déjantés qu'on devra traverser mais aussi pour accéder au statut d'élite que constitue le titre de psychonaut, le rêve de Raz. S'il ne figure pas parmi les plus impressionnants en la matière, le jeu de Tim Schafer offre pourtant une technique propre, mais surtout un design à la personnalité très forte. À mi-chemin entre *L'Étrange Noël de Monsieur Jack* et les classiques d'Hanna Barbera, le tout saupoudré d'une touche unique avec des protagonistes vraiment singuliers, Psychonauts fait presque figure d'œuvre indépendantiste dans le paysage de plus en plus hollywoodien et convenu des jeux d'action-aventure. Et ce n'est pas un mal.


Chaque protagoniste du jeu véhicule une symbolique dans l'imaginaire de l'esprit où il réside. Celle-ci n'est pas toujours évidente à appréhender.

" On y a joué ! "

À la manière d'un Zelda, Psychonauts ne joue pas la débauche d'effets et de réalisme, mais tente au contraire de faire partager un univers bien à lui et particulièrement accessible en termes de jeu. L'utilisation de la bulle de pensée est facile à assimiler, et on a plutôt envie de découvrir les esprits qu'on pénètre que de se préoccuper des pouvoirs qu'on nous octroie.







Les deux héros ToeJam et Earl sont le plus souvent accompagnés d'une bien étrange donzelle.

Éditeur : Sega • Développeur : ToeJam & Earl Productions Inc. (États-Unis) Date de sortie : Fin 2002 • Attente : On l'attend à mort !





La planète Funkotron regorge d'autochtones plus funky les uns que les autres !

ToeJam & Earl sont de vieilles connaissances. Plus de 11 ans après leur première apparition sur Megadrive, ces drôles d'aliens affichent toujours une attitude groovy !

Retour fracassant

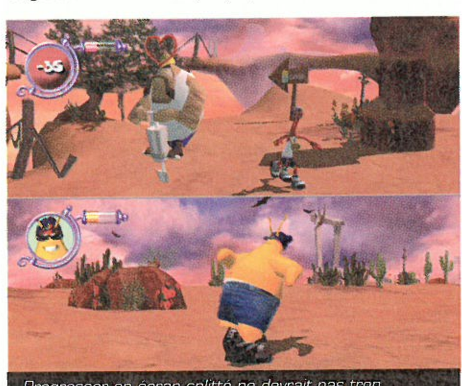
ToeJam & Earl III

All Funked up

Les autochtones de la planète Funkotron ont une mission bien particulière, celle de répandre le funk. Tous les moyens pour y parvenir sont les bienvenus. Dans ce nouvel opus que la Xbox s'apprête à accueillir, douze « vinyles funks » sacrés doivent être retrouvés pour semer la fonky attitude à travers le globe et combattre son ennemi, le diabolique Anti-Funk. Eh oui, avant le CD, existait un support caoutchouteux sur lequel on pouvait graver des mélodies. C'était le bon temps des mange-disques et des platines à 45 et 33 tours.

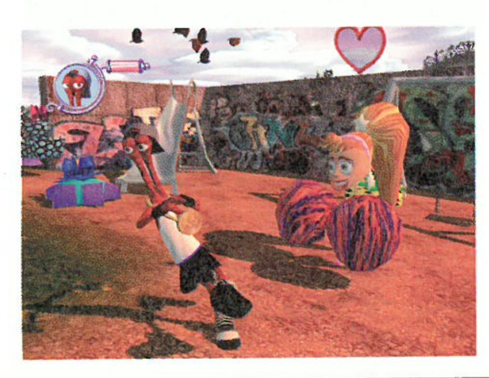
UN STYLE INTEMPOREL

En 1991, ToeJam et Earl découvraient par hasard notre planète à la suite d'un crash malencontreux de leur Rapmaster Rocket Ship dans notre atmosphère. S'ensuivirent moult tentatives pour rejoindre leurs pénates. Édité par Sega of America à l'époque, ToeJam et Earl ont rapidement été adoptés par de nombreux joueurs. Leur attitude non conventionnelle et leur gameplay novateur n'ont pas manqué de séduire par la suite avec deux autres titres dont un shoot, qui n'est pas considéré comme un épisode à part entière puisque Sega nous propose de découvrir dès la fin de cette année le 3e opus de leurs aventures chaotiques. Les développeurs ont conservé la majorité des personnages présents dans le 1er épisode, avec cette volonté de garder un esprit décalé et immédiatement reconnaissable. La Xbox offre d'ailleurs aux voix des persos et aux mélodies toute la qualité du son Dolby 5.1. La musique est omniprésente et connaîtra plusieurs déclinaisons afin d'imprégner l'aventure d'un rythme entraînant. Des notes devront être collectées avant d'être utilisées et les mouvements des persos réagiront également en fonction des mélodies. Les mélomanes apprécieront cet univers dans l'esprit de celui d'un Parappa. Les développeurs ont choisi de concentrer leurs efforts sur une seule plate-forme (pour l'instant en tout cas) afin d'exploiter au maximum les capacités de ladite console. ToeJam & Earl nous invite à découvrir le pays du funk, un monde musical et décalé issu du savoir-faire Sega. Le revival funky est dans l'air. Préparez vos pantalons pattes d'ef accompagnés d'une bonne coiffure afro. It's time to funk !



Progresser en écran splitté ne devrait pas trop entamer la dynamique funky du jeu.





" On y a joué ! "

Ceux qui ont découvert ToeJam & Earl ne peuvent que succomber au charme nostalgique de cette épopée musicale débile. Les néophytes découvriront ces aliens au physique particulier dans une aventure atypique et accrocheuse. La Xbox permet de leur rendre un vivifiant hommage ! C'est beau et brillant, bravo ! Dommage que le jeu ait planté au bout de... 5 minutes !

Sega GT 2002






Un « Gran Turismo-like » pour la Xbox.

Éditeur : Sega • Développeur : Sega (Japon) • Date de sortie : Automne 2002 • Attente : On l'attend du coup

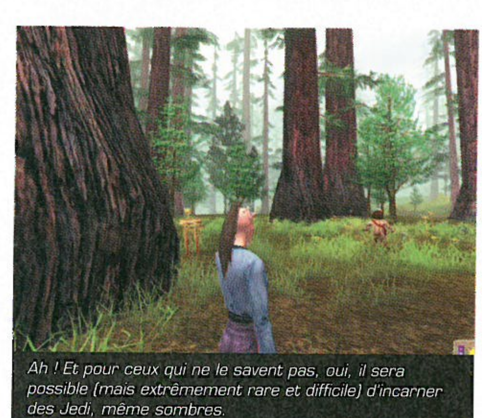

L'une des originalités de cette édition : la possibilité de piloter de vieux bolides dans un nouveau mode de jeu.



Bien connu des heureux possesseurs de la défunte Dreamcast, Sega GT s'apprête à vivre une séance de rattrapage sur Xbox... Une copie méticuleusement revue et corrigée, puisque cette édition 2002 semble avoir été améliorée à tous les niveaux, tout simplement. Graphiquement, elle profite pleinement de la puissance polygonale mise à sa disposition, avec des environnements retravaillés et une modélisation nettement affinée. En ce qui concerne les modes de jeu, on note également quelques nouveautés comme le « Chronicle Mode », qui permet de prendre le contrôle de vieilles bagnoles des années 60, 70 et 80. Notez également que le nombre de caisses s'élève à 125 et qu'il sera possible de tourner sur un total de 12 circuits... Mais l'amélioration la plus appréciable reste évidemment la jouabilité, bien plus abordable, intéressante et réglée que dans l'édition Dreamcast (je vous rappelle qu'il s'agissait là de son principal défaut)... Du coup, on est impatient de s'y essayer plus en profondeur.

Star Wars Galaxies




Ah ! Et pour ceux qui ne le savent pas, oui, il sera possible (mais extrêmement rare et difficile) d'incarner des Jedi, même sombres.

Éditeur : LucasArts • Développeur : Sony Online / Verant Interactive (Etats-Unis)
Date de sortie : Dans le futur, très très loin • Attente : On l'attend à mort !





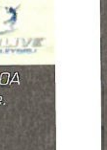


L'annonce est tombée une semaine avant le début du salon, qui s'en est fait l'écho : le MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game) le plus attendu et le plus prometteur du moment aura droit à sa version Xbox, et a bien entendu été choisi pour conduire l'installation du « Xbox Live » dans les chaumières. Curieusement, le titre est aussi annoncé sur PS2, mais Sony n'a pas autant communiqué à son sujet. En tout cas, ces photos sont extraites de la version PC du jeu, dont le bêta-test commence dès juin. Si les présentations précédentes ont eu de quoi soulever l'enthousiasme de tous les spectateurs privilégiés y ayant assisté, curieusement, celle de cette année était bien en deçà de nos attentes... à croire que le développement du jeu était reparti en arrière ! Quoi qu'il en soit, il s'agit toujours du PC, et nous ne savons rien de la version Xbox, pas même si les développeurs prévoient de mêler les deux communautés (je parie sur un « non » franc et définitif).





Tomonobu Itagaki le dit lui-même : « Les fans de DOA ont toujours admiré la beauté de la forme féminine. Avec ce jeu, nous allons leur donner ce qu'ils demandent. »



Dead or Alive
Xtreme Beach Volleyball

Là, je crie au génie. Bravo, quelle idée juteuse : un jeu de beach volley regroupant toutes les combattantes de Dead or Alive 3... De prime abord, on pensait à une vanne, mais c'est pourtant bien réel : la Team Ninja exploite le filon des pépées à forte poitrine jusqu'au bout... et le pire, c'est qu'il semblerait que ce soit particulièrement réussi ! Le vice va même jusqu'à la boutique de l'île paradisiaque où se déroulent les matchs, qui permettra d'acquérir lunettes de soleil, chapeaux, et surtout nouveaux bikinis (100 tenues et 50 accessoires !), les plus chers étant bien entendu ceux qui comportent le moins de matière ! Pour l'occasion, une nouvelle fille, Lisa, fait son apparition (on la retrouvera dans un futur Dead or Alive baston), et le moteur 3D très efficace du jeu original restitue à ce Beach Volley un graphisme tout aussi alléchant. On ne peut que tomber sous le charme... D'autant que tout est customisable, et que d'autres activités (casino, mini-games, etc.) seront accessibles aux filles.

Éditeur : Microsoft - Développeur : Tecmo, Team Ninja (Japon) - Date de sortie : Août/septembre 2002
Attente : On l'attend à mort !

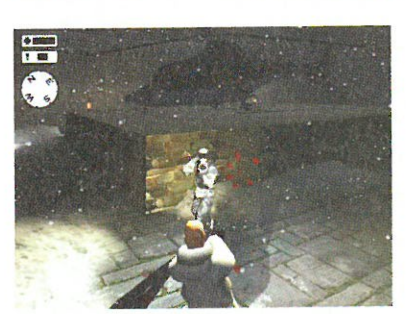




Hitman 2
Silent Assassin

Éditeur : Eidos - Développeur : Io Interactive (Danemark) - Date de sortie : Rentrée 2002 - Attente : On l'attend, ma foi



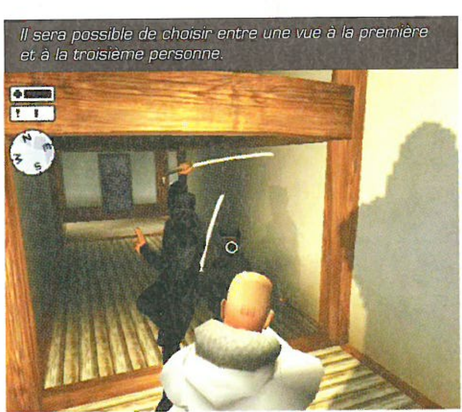






Une réalisation graphique assez banale... pour l'instant.

Il sera possible de choisir entre une vue à la première et à la troisième personne.

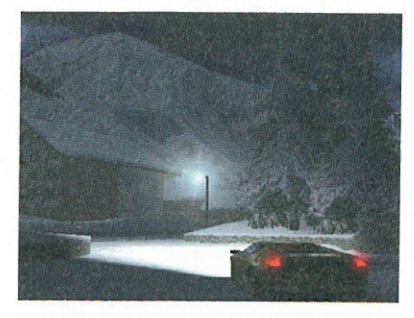


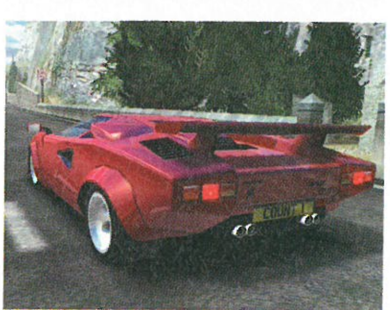
Pour ceux qui auraient loupé un ou deux épisodes, comme son prédécesseur sur PC, ce jeu d'action/infiltration vous propose d'incarner un tueur à gages sans pitié. Si son scénario s'annonce plutôt intéressant (engagé par un mafieux russe, vous découvrez progressivement qu'un autre assassin super entraîné vous prend pour cible), on ne peut pas dire que Hitman 2 nous ait laissé un souvenir impérissable.
La maniabilité est assez rigide pour le moment ; la réalisation technique, quant à elle, n'est pas tout à fait à la hauteur de ce que nous attendions... Pour vous donner une petite idée de la chose, disons que ça fait très PC. Quoi qu'il en soit, la version définitive proposera plus de 30 armes, des ziks composées par l'orchestre symphonique de Budapest et une bonne petite vingtaine de missions qui, logiquement, devraient être moins linéaires que celles du premier volet ; comprenez qu'il y aura cette fois différentes façons de remplir ses objectifs. Wait & see... Euh, le titre sortira aussi sur PS2. Hop.

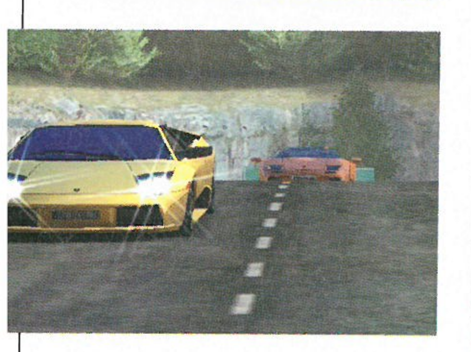


Lamborghini

Éditeur : Rage • Développeur : Rage Software (G.-B.) • Date de sortie : Courant 2003 • Attente : On l'attend pas mal








Les conditions météo promettent d'être réalistes.


La Murcielago fera partie du cheptel de bolides ! Cool.

Certes, Lamborghini ne révolutionnera très certainement pas le petit monde de la course automobile virtuelle. Toutefois, ce titre en développement depuis maintenant huit mois bénéficiait déjà d'un rendu graphique plus que correct (mention spéciale à la modélisation des bolides), d'une ambiance sonore plutôt impressionnante et surtout d'une impression de vitesse vraiment grisante. La commercialisation n'étant prévue que pour le courant de l'année 2003, il reste par conséquent encore pas mal de temps aux programmeurs pour peaufiner leur rejeton. Comme nous le sous-entendions au tout début de ce texte, Lamborghini ne jouera clairement pas dans la même catégorie que Gran Turismo : il s'agit d'un pur jeu d'arcade. Malgré tout, à ce stade du développement, la conduite s'avère carrément plus trippante que celle d'Auto Modellista de Capcom (la déception du salon, pour l'instant). Outre les modes de jeu habituels et un garage rempli de tous les modèles Lamborghini existants, ce titre sera aussi le premier jeu de course online de la Xbox.

Midtown Madness 3

Éditeur : Microsoft • Développeur : Digital Illusions C.E. (États-Unis) • Date de sortie : Rentrée 2002 • Attente : On l'attend pas mal !


On va pouvoir foutre le dawa dans Paris !


Une réalisation graphique hyper soignée pour ce troisième volet.



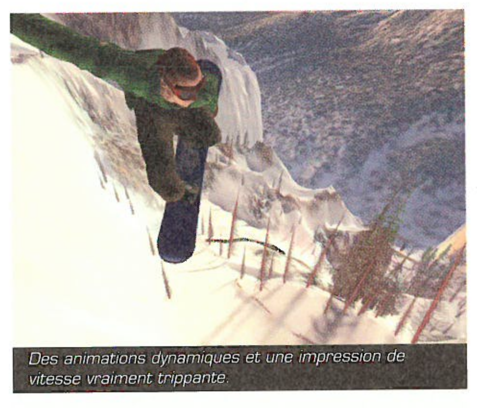




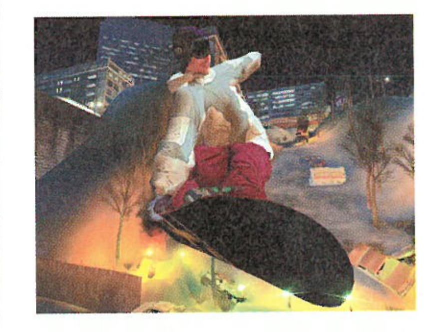
Très sincèrement, si certains développeurs s'en donnaient la peine, la console de Microsoft pourrait séduire beaucoup plus de joueurs et sortir de l'impasse dans laquelle elle semble s'être engouffrée. Il faut reconnaître qu'il y a de bonnes choses qui nous attendent sur cette bécane. Parmi les titres qui ont retenu notre attention (Steel Batalion, Project Ego, Splinter Cell, Deus Ex 2, BC...), le troisième volet de Midtown Madness. Pour ceux qui ne connaîtraient pas cette série, imaginez Burnout mais avec des circuits urbains totalement ouverts, un trafic pas possible et des piétons partout. En plus d'être visuellement impressionnante (certains quartiers de Paris et de Washington sont reproduits dans leurs moindres détails), cette version E3 de Midtown Madness 3 proposait une conduite vraiment plaisante, soutenue par des modèles physiques assez sophistiqués. Seul petit regret, les développeurs semblent avoir abandonné la vue tableau de bord.







Des animations dynamiques et une impression de vitesse vraiment trippante.



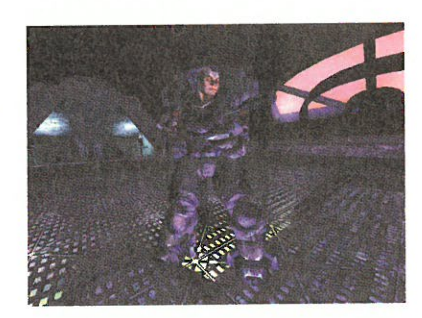




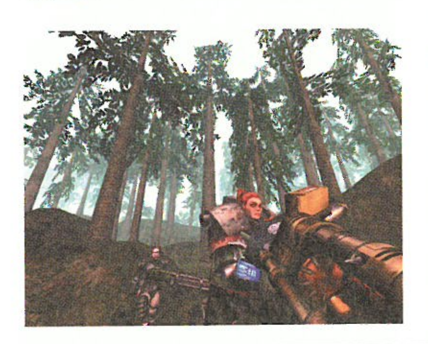
Transworld Snowboarding

Éditeur : Infogrames • Développeur : Housemarque (Finlande) • Date de sortie : Fin 2003 • Attente : On l'attend de planche ferme

Si la vidéo de 1080° en a déçu quelques-uns (le développement vient tout juste de débuter), Transworld Snowboarding nous a agréablement surpris. Ce titre devait à l'origine sortir sur DC (c'est la suite de Supreme Snowboarding, en fait). À ce stade du développement, le bébé d'Housemarque tire parfaitement parti des capacités de la Xbox : les paysages tuent et les animations sont d'un dynamisme incroyable. Problème : le gameplay s'annonce beaucoup trop arcade. On « grinde » sur des kilomètres sans trop galérer pour maintenir son équilibre. Le contenu, quant à lui, devrait être super complet. Au menu : 10 pros riders (Tina Basich, Barrett Christy, Andrew Crawford, Kevin Jones, Peter Line, Jussi Oksanen, Todd Richards, Wille Yli-Luoma, Daniel Frank et Nicola Thost), 19 pistes réparties sur huit pays (Finlande, Suisse, Canada, Allemagne, France, Autriche, Italie, Japon) et 7 compétitions (Free-ride, Free-style, Slope Style, Straight Jump, Pipe, Boarder X et Carrière). Un titre à surveiller.



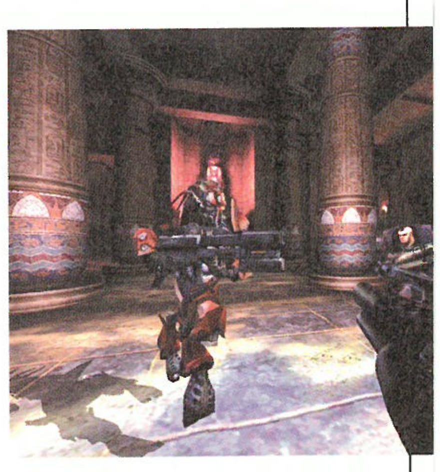




Éditeur : Infogrames • Développeur : Bioware (Canada) • Date de sortie : Septembre 2002 • Attente : On l'attend pas mal

Unreal Championship



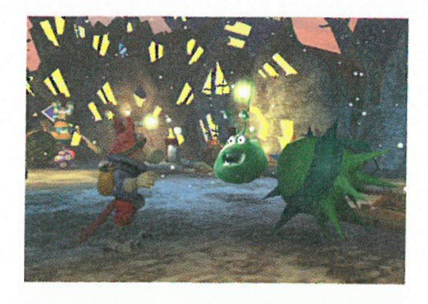


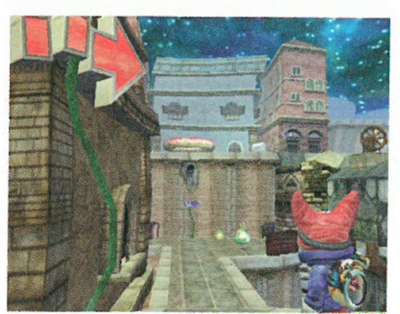
Avec Transworld Snowboarding, c'est bien le seul jeu présenté par Infogrames cette année qui soulève l'enthousiasme de la rédaction. Clone du Unreal Tournament 2003 prévu sur PC, Championship sera un titre de lancement pour le Xbox Live, le service de jeu en ligne de Microsoft. Figurant un des moteurs les plus avancés à l'heure actuelle, doublé du fameux Maths Engine (un moteur physique ultra-réaliste), UC dispose de graphismes de toute beauté et d'une action survitaminée, avec des combats embarqués en véhicule ou à pied. À noter la présence, pour la première fois dans un FPS de ce type, de mouvements spéciaux très axés console, type double saut et autres esquives, qui permettront aux meilleurs joueurs de réaliser des actions spectaculaires dans chacune des 30 maps prévues pour le jeu.



Blinx : The Time Sweeper

Éditeur : Microsoft • Développeur : Artoon Co, Ltd. (Japon) • Date de sortie : Août/septembre 2002 • Attente : On l'attend pas mal







On manque encore de détails quant au système exact qui permet de manipuler le temps, mais de très bonnes idées y sont liées.





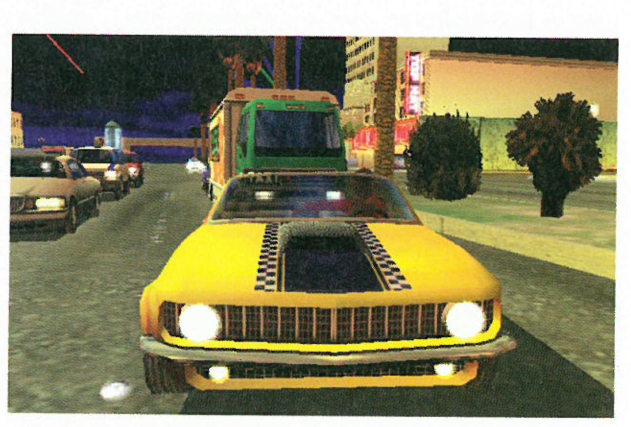
Artoon regroupe de nombreux anciens développeurs de la fameuse Sonic Team, et leur dernier projet, Blinx, en témoigne. Rapide, coloré et particulièrement axé plate-forme, Blinx met en scène les aventures d'un chat un peu spécial, capable de manipuler le temps. Il en est même l'un des artisans, puisqu'il travaille à l'Usine de Temps, où l'on fabrique et gère… le Temps. Lorsqu'il apprend que des petits malins comptent s'emparer des cristaux de temps qu'il collecte et les exploiter à des fins moins honorables, et qu'ils détiennent en plus une princesse… le voilà parti à l'aventure. La principale originalité de Blinx, c'est justement la possibilité d'influer sur l'écoulement du temps : ralentir l'action, l'accélérer, ou même rembobiner pour agir à nouveau, ou encore enregistrer une section pour être à deux endroits à la fois… Autant de possibilités que le gameplay de Blinx promet d'exploiter à fond pour en faire un plate-forming plutôt original !

Crazy Taxi 3 High Roller

Éditeur : Sega • Développeur : Hitmaker (Japon) • Date de sortie : 25 juillet 2002 (Japon) • Attente : On l'attend pas mal

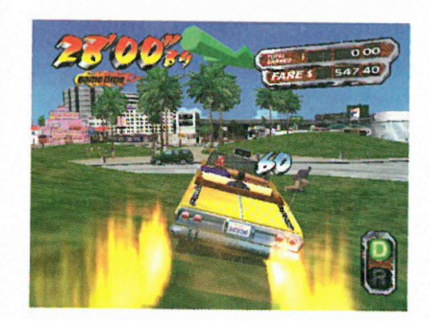


Les environnements ont été légèrement « shadés » pour un rendu plus comics !



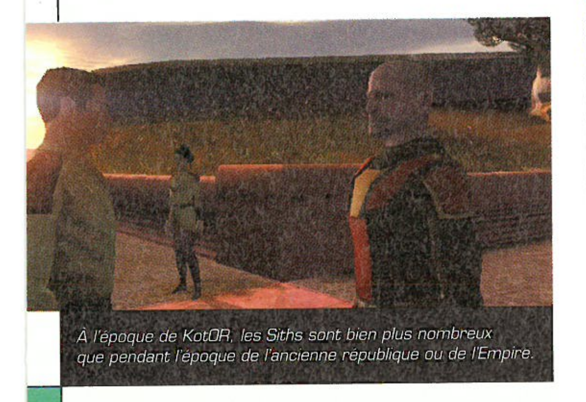




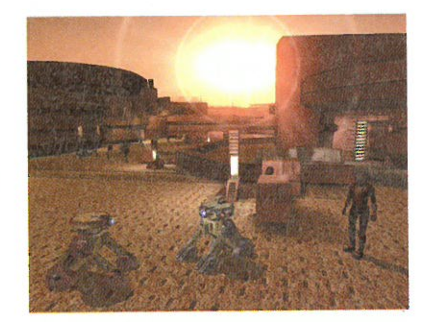


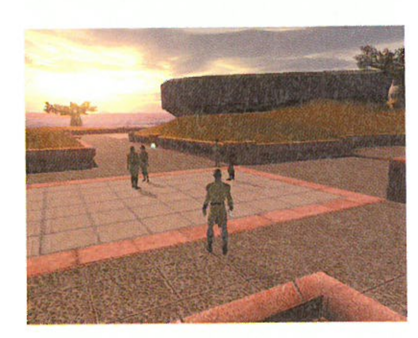
Avec ses 3 niveaux différents, Crazy Taxi 3 ne risque pas de vous lasser. En effet, voici que Sega se la joue grand seigneur, et offre, en plus du niveau « Glitter Oasis » (inédit), West Coast et Small Pie, déjà parcourus respectivement dans Crazy Taxi 1 et 2. Bien entendu, mis à part les nouveaux chauffards de ce volet, on pourra choisir les anciens qui officiaient déjà, mais uniquement dans leurs niveaux. Cela signifie que les pilotes de CT1 seront dispos dans le niveau West Coast, et ainsi de suite. Pour les modes de jeu, là encore, nous sommes gâtés, avec des modes limités dans le temps et le mystérieux « crazy x », un mini-jeu encore plus fou que ceux des opus précédents. Au niveau des clients, il y aura désormais des footballeurs américains, des karatékas, des catcheurs et des serveuses de restau chinois ! Quant à la jouabilité, on reste dans le côté arcade classique avec pas mal d'inertie dans la bagnole et le bon vieux boost des familles !

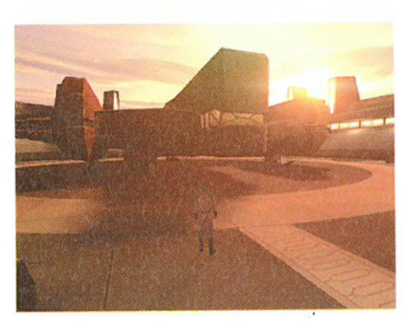



À l'époque de KotOR, les Siths sont bien plus nombreux que pendant l'époque de l'ancienne république ou de l'Empire.


Le jeu a beau être un RPG, l'aspect action reste très développé, notamment avec des combats spatiaux.



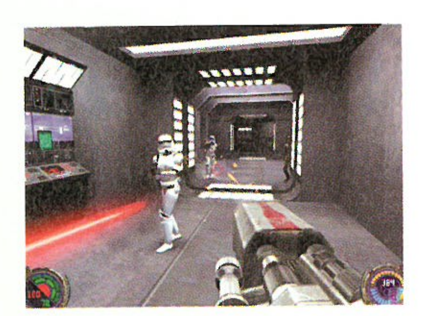




Star Wars
Knights of the Old Republic

Éditeur : LucasArts • Développeur : Bioware (Canada) • Date de sortie : Automne 2002 • Attente : On l'attend pas mal

On vous en parlait récemment, Knights of the Old Republic est un RPG se déroulant dans l'univers de *Star Wars* (4 000 ans avant les événements décrits dans le film) et développé par un studio particulièrement renommé en la matière : Bioware (Baldur's Gate). Sa première apparition en jouable, sur le stand Microsoft cette année, nous a laissé une impression plutôt mitigée, le frame-rate étant plutôt faible et le déroulement des événements à l'écran assez obscur. À croire qu'il était encore un peu tôt pour le montrer en public. Car il est clair que connaissant le savoir-faire du studio, ils sauront faire de KotOR un titre phare, à la profondeur de jeu particulièrement intéressante pour les amateurs de RPG. Nous devrions en savoir plus sur le système de jeu et l'histoire prochainement.







Éditeur : LucasArts • Développeur : Raven Software (États-Unis) • Date de sortie : N.C. (2003) • Attente : On l'attend un poil

Star Wars
Jedi Knights II Jedi Outcast


Les combats au sabre se dérouleront automatiquement à la 3e personne.

L'univers Star Wars faisant peu usage de rambardes de sécurité, le « Force Push » permettra de se débarrasser des gardes dans de nombreuses situations.



Le fameux shooter qui connaît un succès appréciable sur PC à l'heure actuelle devrait bientôt débarquer sur Xbox. Disposant d'une durée de vie particulièrement conséquente et d'un gameplay relativement standard, Jedi Outcast reprend le personnage de Kyle Catarn comme premier rôle de cette nouvelle aventure. On retrouvera bien entendu les combats au sabre laser et blasters divers, l'utilisation de pouvoirs de la Force et une intrigue riche en lieux à l'échelle vertigineuse. À noter : le titre est également annoncé sur GameCube (une fois de plus personne n'en a vraiment parlé à l'E3). Sans être techniquement ou même ludiquement aussi intéressant qu'un Halo, Jedi Outcast devrait rester un bon petit jeu.

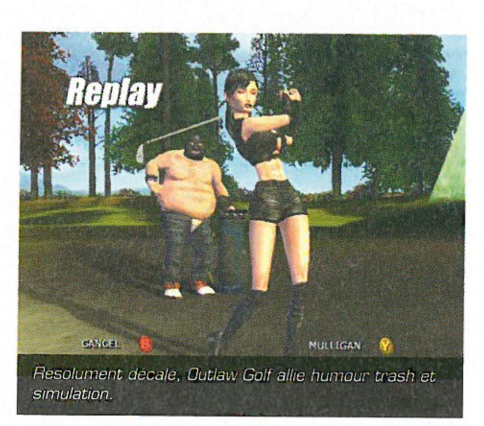
Outlaw Golf







Éditeur : Simon & Schuster Interactive • Développeur : Simon & Schuster Interactive (États-Unis)
Date de sortie : Été 2002 (États-Unis) • Attente : On l'attend à donf en PAL, svp !



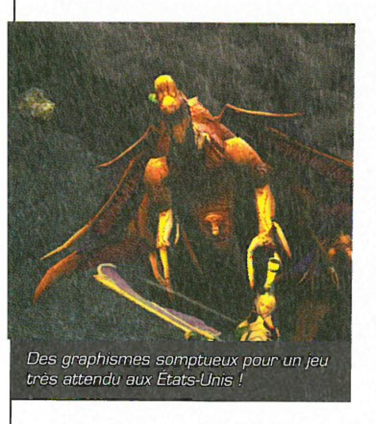
Resolument décalé, Outlaw Golf allie humour trash et simulation.

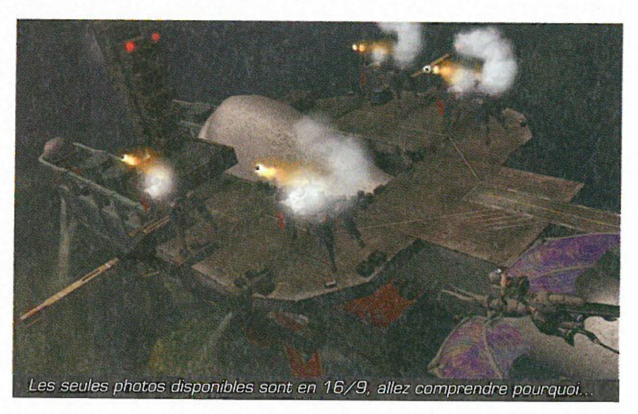


La Xbox permet d'afficher des textures fines et agréables à regarder.

Tout comme Outlaw Volleyball, la sortie de Outlaw Golf est incertaine chez nous. Ces deux simulations, d'un genre particulier, mettent en scène des personnages caricaturaux. On peut ainsi découvrir le golf en compagnie d'un ancien prisonnier tout juste libéré, un motard, ou des bimbos en combinaison de cuir ultra-sexy qui n'hésiteront pas à adopter des postures explicites. La caméra peut s'orienter à loisir sous les jupes des ingénues. Les joueurs possèdent chacun une jauge d'énervement qui les fera réagir en fonction des coups joués et selon leur style. Si vous jouez aussi délicatement qu'un ours, votre perso perdra toute contenance pour péter les plombs de manière explosive ! À vous de faire profil bas pour qu'il retrouve calme et concentration. Toutes ces composantes décalées n'empêchent pas Outlaw Golf de rester une simulation réussie. Les parcours vous entraîneront dans des ambiances aussi diverses que les embouteillages du New Jersey, une guerre civile ou le désert. Une expérience atypique que l'on espère découvrir en version PAL !

Panzer Dragoon Orta


Des graphismes somptueux pour un jeu très attendu aux États-Unis !


Les seules photos disponibles sont en 16/9, allez comprendre pourquoi...

Prévu pour l'automne prochain dans le monde entier, Panzer Dragoon Orta proposait des graphismes sublimes, d'un très haut niveau sur l'ensemble de cet E3. Question intérêt, en revanche, c'est une autre paire de manches. Car finalement, comme tous les autres Panzer Dragoon de la série (mis à part le RPG), il s'agit simplement d'un jeu de tir esthétique. Ne comprenant que 10 niveaux, il est tout à fait justifié de craindre une durée de vie très courte, d'autant que le gameplay semble identique aux précédents volets, donc sans réelle surprise. Heureusement, il reste l'excellent mode de sélection de dragon, à la manière de « Panzer Dragoon Azel », dans lequel il était possible de morpher son dragon en temps réel pour en avoir un gros résistant, un rapide fragile, un pro de la force brute, ou autre. Pour la petite histoire, Orta était à la base un projet Dreamcast non abouti, qui a revu le jour au printemps dernier. Il nous tarde de l'essayer dans une version plus avancée !

Éditeur : Sega • Développeur : Sega (Japon) • Date de sortie : Automne 2002 • Attente : On l'attend à mort !











L'équipe de choc au grand complet.

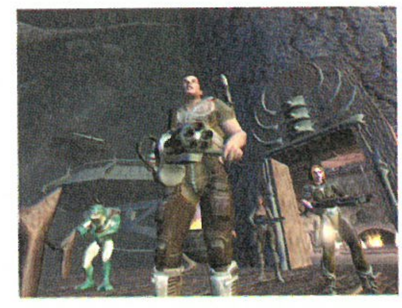


Chaque personnage aura ses spécificités, comme ici Brutus, qui dispose d'un contact privilégié avec ceux de sa race.

Brute Force

Jeu d'action dont on entend parler depuis le Gamestock 2001, Brute Force a refait une apparition cette année. Enrichi d'un élément tactique que nous n'avons pas vraiment eu le temps d'apprécier sur place, le titre de Digital Anvil (Starlancer sur PC) offre une réalisation plutôt réussie mais peine à démontrer son intérêt. Les quatre personnages entre lesquels le joueur sera amené à jongler (instantanément en appuyant sur un bouton) manquent un peu de charisme, mais offrent un gameplay qu'on devine varié et stratégique... même si on attend d'avoir une version entre les mains pendant quelque temps pour s'en assurer. Une légère composante RPG est également prévue, puisqu'on pourra améliorer les compétences des personnages. Reste un des modes les plus intéressants, le Multijoueur en coopératif, qui permettra à 4 joueurs d'incarner chacun l'un des 4 commandos.

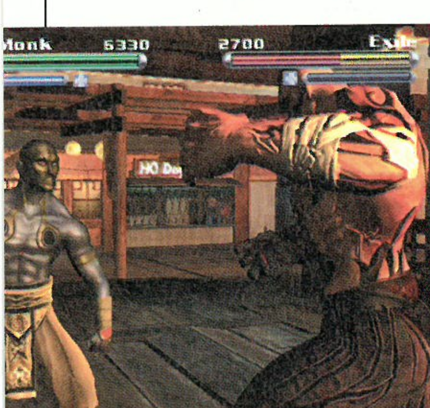
Éditeur : Microsoft • Développeur : Digital Anvil (États-Unis) • Date de sortie : Automne 2002 • Attente : On l'attend moyen...



Tao Feng Fist of the Lotus



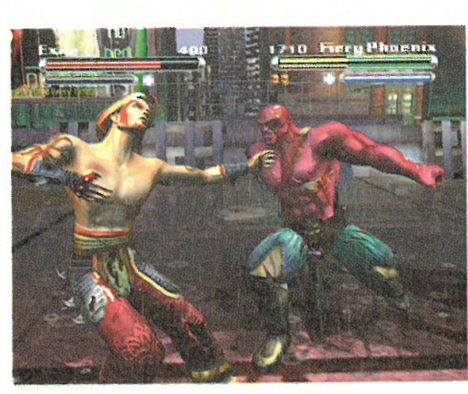
Matrix style. Ce personnage prépare une attaque retournée en prenant appui sur un mur.



Éditeur : Microsoft • Développeur : Studio Gigante Inc. (États-Unis) • Date de sortie : N.C. (courant 2003) • Attente : On l'attend pour voir



Les plaies et le sang sont visibles sur cette photo. Les machines d'arcade en fond peuvent servir à « incapaciter » rapidement l'adversaire.



À part DoA3 et en attendant Soul Calibur 2, la baston reste peu présente sur Xbox. C'est John Tobias, co-créateur de Mortal Kombat, qui s'y colle avec son nouveau studio de développement... Pas forcément un grand gage de qualité, diront les mauvaises langues, mais la démo à laquelle nous avons eu droit laisse pourtant présager de bonnes choses. La qualité des animations, la rapidité et la fureur des combats, ainsi que la modélisation parfaite des personnages rappellent un intermédiaire entre le fameux Killer Instinct arcade (pour la vitesse et les combos impressionnantes) et Dead or Alive 3 (pour l'interactivité avec les décors). Tout dans les arènes peut être détruit, et en jouant avec cette possibilité, on peut « incapaciter » son adversaire, le rendant moins rapide et moins efficace avec ses pieds ou ses poings suivant la partie handicapée. En outre, les blessures sont clairement reflétées par les modèles 3D, avec des vêtements qui se déchirent, des plaies ouvertes et autres bleus et contusions apparaissant en cours de combat. Enfin, il est possible de s'aider du décor pour exécuter des coups, à la manière de Power Stone. À voir.

Et aussi...

Crimson Skies High Road To Revenge

Éditeur : Microsoft
Développeur : Microsoft Game Studios (États-Unis)
Date de sortie : Septembre 2002
Attente : On l'attend à mort

Crimson Skies est un épisode inédit et différent de la version PC sortie il y a deux ans. Destiné exclusivement à la Xbox avec une campagne composée d'une bonne quinzaine de missions, il bénéficie d'une réalisation soignée. En revanche, le gameplay de la démo E3 nous a laissés perplexes : les commandes de vol étaient réparties sur les deux sticks ! Et le droit gérait les tonneaux ! Pas très instinctif. Autre inquiétude, le gameplay était plus orienté shoot que dogfight, ce qui n'était pas le cas avant. À suivre de près, néanmoins !



Antz Extreme Racing

Éditeur : Empire Interactive
Développeur : Light and Shadow Productions (France)
Date de sortie : 3e trimestre 2002
Attente : On l'attend pas du tout

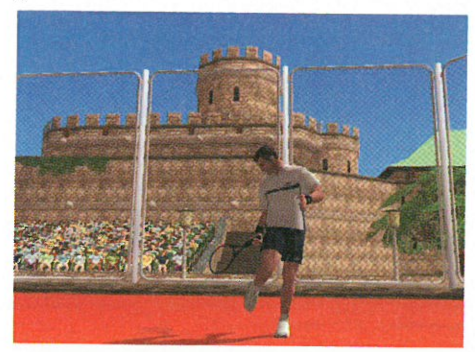
Inspiré du film *Antz* (*Fourmiz* en français), cette version Extreme Racing vous invite à participer à des courses pour le moins originales mettant en scène des insectes survoltés aux commandes de drôles de machines. Cinq environnements différents sont proposés (la fourmilière, la ville, Insectopia...) et le jeu proposera un mode Multijoueur bien venu. Sympathique et coloré, Antz Extreme Racing semble tout de même faire partie de la grande cohorte des petits jeux qui auront bien du mal à se démarquer...



FILA Tennis

Éditeur : THQ
Développeur : THQ (États-Unis)
Date de sortie : Été 2002
Attente : On attend de voir...

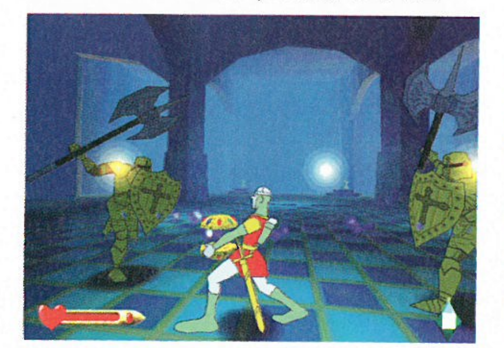
FILA est une licence prévue dans de nombreuses disciplines sportives. Après le fantastique FILA Decathlon sur GBA, nous pourrons bientôt découvrir FILA Tennis sur Xbox, le premier du genre sur cette machine. Au programme, près de 200 joueurs et 80 mouvements issus de joueurs motion capturés. Nous n'avons pas eu la chance de voir le jeu tourner. Sachant que la sortie est tout de même relativement proche, ça n'augure pas que du bon. On nous promet cependant un gameplay travaillé. On aimerait y croire...



Dragon's Lair 3D

Éditeur : Ubi Soft
Développeur : Dragonstone Software (États-Unis)
Date de sortie : Fin 2002
Attente : Les « anciens » l'attendent sûrement !

Les nostalgiques ne pourront retenir une petite larme d'émotion à la vue de ce titre qui connut ses heures de gloire dans les salles d'arcade et sur 3DO. Son entrée dans le XXIe siècle ne devrait pas soulever les foules, mais on ne sait jamais. Dragon's Lair s'ouvre à la 3D sur Xbox et en profite pour fêter ses 20 ans. Il s'agira de délivrer une princesse kidnappée par un singe démoniaque. Tout un univers heroic-fantasy à redécouvrir en 3D ! Aussi prévu sur GC et PS2.



Falcone Into the Maelstrom

Éditeur : Virgin Interactive
Développeur : Virgin Interactive (Angleterre)
Date de sortie : Fin 2002
Attente : On l'attend un poquito

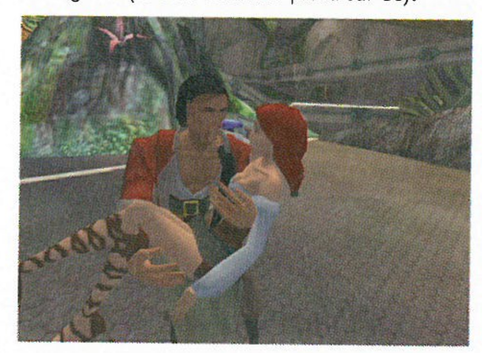
Quand le Doom-like se mélange au genre du combat spatial, on obtient Falcone ITM, un jeu fort original dont l'univers se déroule dans un futur dominé par deux clans de pirates de l'espace. Esthétiquement très typé comics, le soft bénéficie du talent de l'artiste Jim Murray, à qui l'on doit certains épisodes de *Judge Dredd* et de *Batman*. Il faudra cependant encore s'armer de patience jusqu'à cette fin d'année pour que le jeu puisse nous en dévoiler davantage.



Galleon

Éditeur : Titus
Développeur : Confounding Factor (G.-B.)
Date de sortie : Décembre 2002
Attente : On l'attend pas vraiment

Le nouveau jeu de Tony Gard, le créateur de Tomb Raider, se présente comme un titre action/aventure à la troisième personne, à l'exception qu'il se déroule dans un univers inspiré de *Simbad* et *Jason & les Argonautes*. Rhama, le personnage que l'on incarne, possède une quantité d'animations impressionnantes et le design type cartoon dénote un fort potentiel, malgré une version présentée pas du tout optimisée, voire buggée. Un titre à suivre de près malgré tout, mais on n'y croit guère (le titre est aussi prévu sur GC).

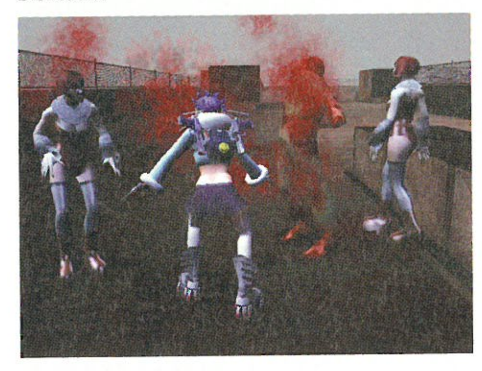


Et aussi...

Hunter the Reckoning

Éditeur : Interplay
Développeur : High Voltage Software (États-Unis)
Date de sortie : Septembre 2002
Attente : On l'attend moyen

Hunter the Reckoning devrait ravir les fans de beat'em all... s'ils existent encore, tout du moins ! Vous retrouverez ici tout ce qu'il y a de plus classique dans le genre, dans une ambiance horreur-gore assez sympatoche. C'est plutôt bien foutu, on peut jouer de 1 à 4 simultanément et charcler du monstre avec une belle panoplie de flingues et d'armes magiques... Rien de bien original à signaler, si ce n'est que le feeling nous a paru plutôt entraînant. Le test est prévu pour très bientôt...



Kakuto Chojin

Éditeur : Microsoft
Développeur : Dream Publishing (Japon)
Date de sortie : Automne 2002
Attente : On l'attend

Derrière Dream Publishing, le développeur, il y a un certain Seiichi Ishii... Ce monsieur a tout de même bossé sur un jeu de baston plutôt culte, Tobal. Ce n'est pas un gage de qualité absolu, mais il marque tout de même un bon point. Comme vous pouvez le constater, la réalisation graphique est magnifique. Ce que vous ne voyez pas, en revanche, ce sont les problèmes d'animation sur les personnages... On espère vraiment que Kakuto Chojin sera peaufiné durant les quelques mois de développement qu'il lui reste.



Kingdom Under Fire the Crusaders

Éditeur : Phantagram
Développeur : Phantagram (Angleterre)
Date de sortie : Courant 2003
Attente : On ne l'attend pas

La Xbox va profiter de la suite de Kingdom Under Fire Crusaders, sorti initialement sur PC. Il s'agit d'un jeu de stratégie en temps réel qui vous proposera de manipuler des légions d'armées de chevaliers qui s'affaireront à la guerre. Le soft contiendra également des phases d'exploration de donjons à nettoyer, à l'instar de l'excellent Diablo. La version Xbox devrait optimiser la puissante carte graphique de la console mais ne devrait en revanche pas révolutionner le genre du RTS.



Kung Fu Chaos

Éditeur : Microsoft
Développeur : Just Add Monsters (États-Unis)
Date de sortie : Automne 2002
Attente : On l'attend un petit peu

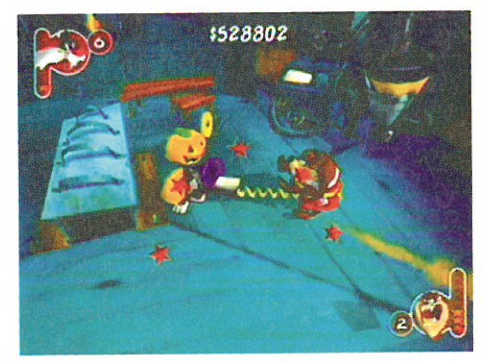
Allez hop, encore un jeu de combat en arène, ou plutôt en « mouvement scripté ». Cette fois, le style choisi est la vision du kung-fu des années 70. On se retrouve donc devant des joutes délirantes où chaque mouvement est plus drôle que l'autre. Les développeurs ont fait l'effort de créer une véritable atmosphère en incluant des musiques du style Kung Fu Fighting. Le jeu accepte quatre joueurs simultanément, à choisir parmi 8 persos. Plutôt marrant et rappelant un peu Super Smash Bros. Melee, il reste à savoir si ce jeu tiendra la route sur la longueur.



Loons the Fight for Fame

Éditeur : Infogrames
Développeur : Infogrames (États-Unis)
Date de sortie : Automne 2002
Attente : On l'attend un pitit peu

Sylvestre, Taz, Bugs Bunny et Daffy Duck vont s'affronter à coups de gags pour gagner le droit d'être la star d'une superproduction cinématographique intitulée *Loons*. Le gagnant sera celui qui réussira à surpasser les autres en performance artistique, avec par exemple une épreuve de danse. Les concurrents pourront user de malveillance pour se déstabiliser mutuellement afin qu'un seul d'entre eux brille sous les feux de la rampe, le tout dans une ambiance loufoque à la Looney Tunes.



Lotus Challenge

Éditeur : Virgin Interactive
Développeur : Kuju Entertainment (G.-B.)
Date de sortie : Courant 2003
Attente : On ne l'attend pas du tout

Lotus Challenge n'est autre que le portage de la version PS2 du même nom. Avec des modes de jeu et des villes identiques, cette mouture n'apportera sans doute rien de plus, si ce n'est une amélioration graphique. Pour le reste, le manque de fun, le gameplay hasardeux et l'ennui devraient être à nouveau les maîtres-mots de ce titre que peu de gens à la rédaction attendent réellement...



Et aussi...

MechAssault

Éditeur : Microsoft
Développeur : Day 1 Studios (États-Unis)
Date de sortie : Octobre 2002
Attente : On l'attend pas mal

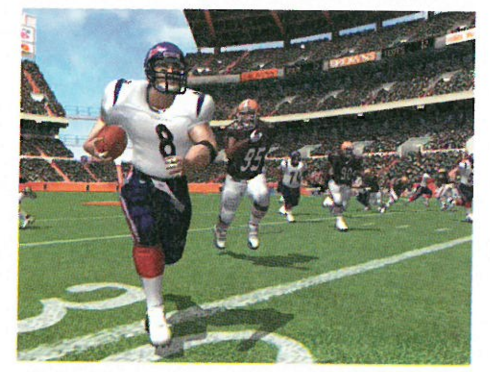
Les jeux de Mechs risquent de devenir le style de prédilection de la Xbox. Après Tekki, voilà Microsoft qui propose MechAssault, un titre qui, comme son nom l'indique, est basé sur des combats de Mechs. La prise en main est vraiment facile, surtout pour les habitués d'Halo, et l'éventail de possibilités s'annonce assez large. Les armes sont nombreuses et destructrices à souhait, et les combats possèdent un bon rythme. De plus, techniquement, le jeu a la classe ! Maintenant, après avoir vu Steel Batalion... hum !



NFL Fever 2003

Éditeur : Microsoft
Développeur : Microsoft Games Studios (États-Unis)
Date de sortie : N.C.
Attente : On l'attend pas mal (surtout Traz)

La série de football américain de Microsoft continue bien évidemment sur sa lancée, avec une cuvée 2003 qui s'annonce simplement excellente. Techniquement parlant, la Xbox a de l'avance et ça se voit ! Pour le reste, le gameplay est toujours aussi classique, avec de nouvelles animations qui tuent et des tactiques encore plus précises et nombreuses. Les quelques différences avec le nouveau Madden vous permettront, selon vos goûts, de choisir votre camp. On vous en dira plus bientôt, en tout cas.



Phantom Crash

Éditeur : Phantagram Interactive
Développeur : Genki (Japon)
Date de sortie : Automne 2002
Attente : On l'attend

Genki s'est précédemment illustré avec les épisodes de Kengo sur PS2 et s'attaque maintenant aux combats entre Mechs. C'est plutôt joli et un mode quatre joueurs en écran splitté sera disponible. L'action se déroule en 2031 à Shinjuku, fidèlement reproduite en 3D, près de Tokyo, où un nouveau sport fait fureur : le Rumbling, au cours duquel les adversaires s'affrontent à bord de Scoobees, des robots mobiles super équipés. Les Scoobees pourront être montés par nos soins pièce par pièce. On attend plus de détails.



NBA Inside Drive 2003

Éditeur : Microsoft
Développeur : High Voltage Software (États-Unis)
Date de sortie : Courant 2003
Attente : On ne l'attend pas vraiment

Il suffit d'avoir le Q.I. déficient d'un lofteur pour comprendre que NBA Inside Drive 2003 est la nouvelle saison du jeu de basket de Microsoft sorti au début de cette année aux États-Unis. Outre la présence des véritables licences des équipes et des joueurs de la célèbre fédération américaine, le titre propose du coaching en temps réel et la possibilité de gérer les transferts des sportifs. Bien entendu, ce second opus devrait également repousser la qualité de sa réalisation dans ses retranchements. Sortira-t-il un jour chez nous ? Mystère !



Operation Flashpoint Cold War

Éditeur : Codemasters
Développeur : Bohemia Interactive (Tchéquie)
Date de sortie : Fin 2002
Attente : On l'attend à mort !

Le légendaire jeu d'action-tactique préféré des Marines américains va enfin débouler sur Xbox, après avoir fait un carton ultime sur PC. Très en avance sur son temps, le soft offre des possibilités monumentales, comme piloter des hélicoptères, des véhicules, incarner de nombreuses classes de soldats (sniper, Black Ops...), créer ses propres missions, etc. Doté d'un gameplay très réaliste, sachez que ce jeu est utilisé par les Forces Spéciales pour l'entraînement à la guerre ! Une future référence sur console !



Quantum Redshift

Éditeur : Microsoft
Développeur : Curly Monsters (États-Unis)
Date de sortie : Fin 2002
Attente : On ne l'attend pas vraiment

Quantum Redshift est un jeu de course futuriste mettant en scène des véhicules anti-G capables d'évoluer à des vitesses extrêmement rapides. Assez proche d'un WipEout dans le concept, le jeu se révèle vraiment impressionnant graphiquement (effet de pluie, explosions...) et propose un tas d'armes originales. 16 personnages, 16 circuits et 16 véhicules différents répondent présent. Un mode Multijoueur à quatre est également prévu. Un titre qui ne nous a pas laissé un souvenir impérissable...

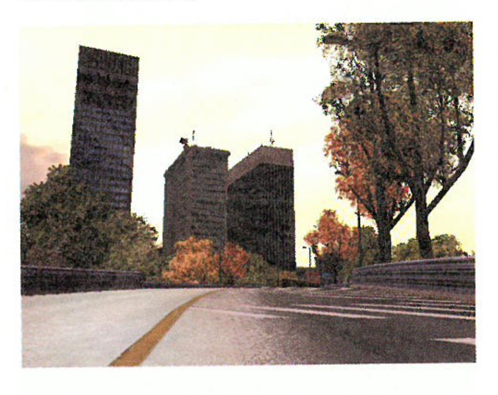


Spécial E3

Racing Evoluzione

Éditeur : Infogrames
Développeur : Infogrames Europe
Date de sortie : Début 2003
Attente : On l'attend

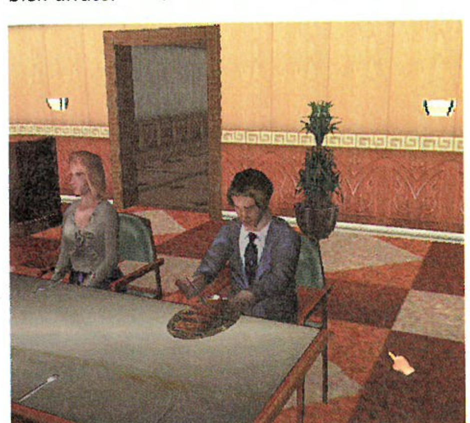
Voilà un jeu de caisses qui propose des idées franchement intéressantes. Au début, vous serez à la tête d'un petit garage sans prétention et aurez pour objectif de construire un bolide de votre propre conception. But ultime : imposer votre marque et vos modèles de voiture, pour vous hisser de plus en plus haut dans le domaine de la course auto, aux côtés d'autres grandes marques réelles. Les menus en 3D évolueront en même temps que votre usine, en devenant de plus en plus grands et classieux. Un titre à surveiller.



Restaurant Tycoon

Éditeur : Phantagram
Développeur : Enlight Software (Chine)
Date de sortie : 2e trimestre 2003
Attente : Angel l'attend à mort !

Les simulations de restaurant, depuis Ore No Ryôri, on sait que ça peut être bien éclatant. Cependant, les gars de Phantagram, menés par le créateur de la série des Capitalism, veulent un titre beaucoup plus sérieux. Pas question de rigoler une seule seconde. À l'instar des autres jeux de gestion, il faut tout déterminer de A à Z, du prix du menu au recrutement des serveurs. Le tout est représenté dans une 3D sommaire mais efficace. Comme d'hab', il va falloir posséder un cerveau bien affûté.

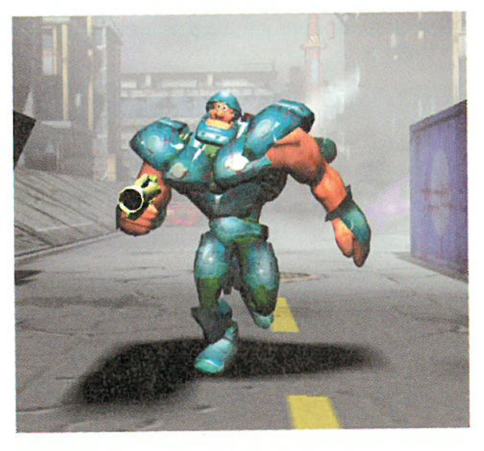


Sergent Cruise

Éditeur : Titus
Développeur : Titus (États-Unis)
Date de sortie : Octobre 2002
Attente : On ne l'attend pas du tout



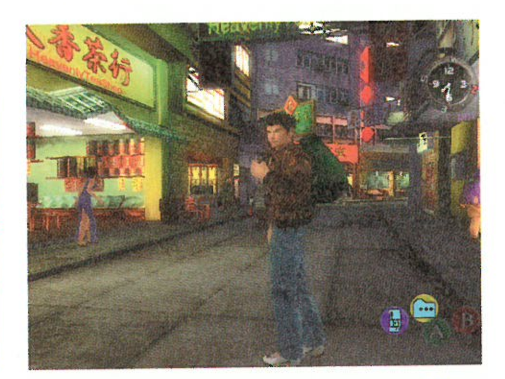
Sgt. Cruise est un jeu curieux, mix entre stratégie (primaire) et combat de masse, le tout habillé de façon assez cartoonesque. Vous y incarnez un héros musclé qui doit contenir une invasion extraterrestre. Pour vous défendre, vous avez accès à des armes de destruction massive et pouvez conduire différents engins. C'est fun, pas prise de tête et pas mal réalisé, mais bon, de là à crier au génie…



Shenmue 2

Éditeur : Sega
Développeur : Sega-AM2 (Japon)
Date de sortie : Hiver 2002
Attente : On l'attend (surtout Julo)

On a enfin pu découvrir cette version Xbox de Shenmue 2, et il n'y a franchement rien de transcendant à vous annoncer pour le moment ! Concrètement, par rapport à la mouture Dreamcast, la réalisation semble à peu de choses près identique (c'est toujours magnifique, hein), tandis qu'un effet constant de blur (flou) donne un nouveau grain à l'affichage du jeu. Je continue à trouver aberrant que le deuxième volet sorte sur une machine qui n'a pas accueilli le premier, mais bon, ça c'est une autre histoire. Quant à sa sortie en France…



Sneakers

Éditeur : Microsoft
Développeur : Mediaquest (Japon)
Date de sortie : Fin 2002
Attente : On l'attend moyen

Sneakers est le nom occidental de Nezmix, un titre déjà sorti au Japon. Dans ce jeu d'aventure, on dirige une souris en quête de fromage dans un univers casanier hostile. Bon, on ne va pas vous mentir, le titre s'adresse essentiellement à un public plutôt jeune, et bien que toute la partie technique soit réussie (notamment la fourrure des rongeurs), il n'a eu aucun succès au Japon. Reste à savoir comment il sera accueilli chez nous, mais c'est pas gagné…

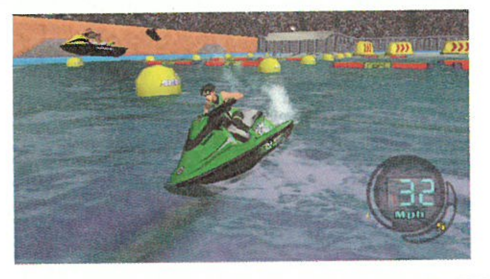




Splashdown

Éditeur : Infogrames
Développeur : Rainbow Studios (États-Unis)
Date de sortie : Fin 2002
Attente : On l'attend un peu

Après la PlayStation 2, c'est au tour de la Xbox d'entrer dans la Sea-Doo-mania avec une conversion de Splashdown qui regorge de petites nouveautés. Ainsi, vous retrouverez deux circuits supplémentaires mais aussi un moteur 3D de gestion de l'eau plus performant. Le soft devrait conserver ses atouts originaux, à savoir pouvoir effectuer des tonnes de tricks et se balader dans la bonne humeur sur des circuits mondiaux. Politique de portage, quand tu nous tiens…

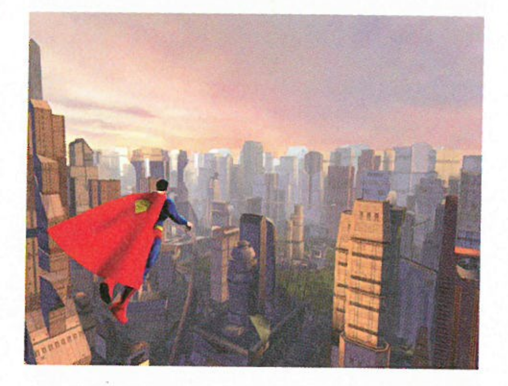


Et aussi...

Superman The Man of Steel

Éditeur : Infogrames
Développeur : Circus Freak Studios (États-Unis)
Date de sortie : Septembre 2002
Attente : On ne l'attend pas du tout !

Le Superman version Xbox est pourvu de muscles saillants, et comme dans la version PS2, il doit défendre des civils contre une invasion de robots et les escorter en lieu sûr. L'intrigue sera pourtant différente entre les deux versions, avec toutefois des similitudes au niveau du gameplay. Les pouvoirs de l'Homme d'Acier, vision X-Ray ou souffle glacé, seront mis à contribution pour mener à bien ses missions sur 15 niveaux Metropolis ou dans l'espace. Un produit vite joué et vite oublié ?



The House Of The Dead 3

Éditeur : Sega
Développeur : Wow Entertainment (Japon)
Date de sortie : Courant 2002
Attente : On l'attend pas mal

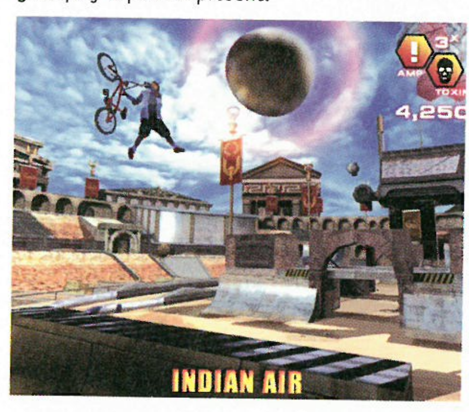
Les zombies allergiques aux flingues sont de retour sur Xbox ! Malheureusement, c'est l'une des seules consoles du marché avec la GameCube à ne pas disposer de son propre pistolet-manette. Espérons que le jeu soit accompagné du précieux accessoire. Pour les nouveautés intrinsèques, pas grand-chose à signaler, on passe juste d'un manoir gothique à une ambiance Mad Max style fin du monde. Mais que c'est beau ! Pour le système, on garde la même (bonne) idée d'embranchements, histoire de pouvoir refaire le jeu plusieurs fois.



Toxic Grind

Éditeur : THQ
Développeur : Blue Shift (États-Unis)
Date de sortie : Automne 2002
Attente : On l'attend

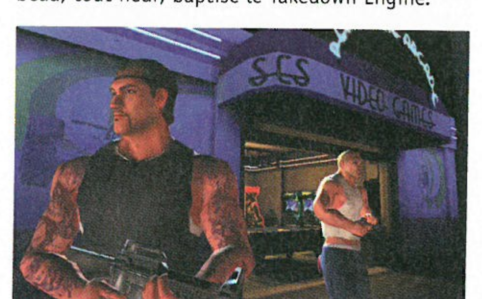
Comme Air Blade ou Dark Summit, Toxic Grind est un jeu de sport extrême qui a la prétention de posséder un scénario. Sur un BMX, il faut rider dans une aventure se déroulant en l'an 2097 à coups de tricks et de roues arrière. En tout, on compte 14 environnements avec divers objectifs à remplir et des pièges à éviter. Je ne veux pas être mauvaise langue, mais aucun des softs du genre n'a jamais su nous convaincre. Celui-ci a au moins le mérite d'être beau graphiquement. Reste à savoir si monsieur gameplay répondra présent.



SWAT Urban Justice

Éditeur : Vivendi Universal
Développeur : Argonaut (États-Unis)
Date de sortie : Automne 2002
Attente : On l'attend un peu

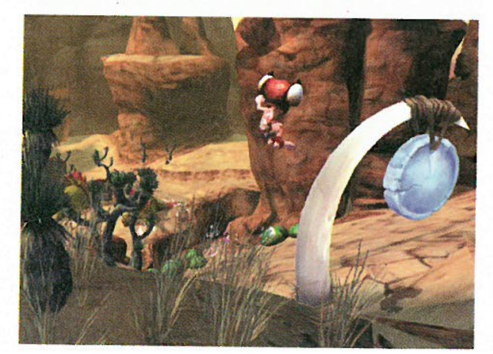
Face aux Rainbow Six et autres Rogue Spear de Redstorm, la série des SWAT n'a jamais vraiment su convaincre les joueurs. Ce quatrième volet reprend en fait dans ses grandes lignes le gameplay de SWAT 3 : en tant que leader d'une escouade de Forces Spéciales, vous dirigez vos hommes en leur donnant des ordres tactiques via un système d'arborescence. Le jeu propose 16 missions, et le moins que l'on puisse dire, c'est que la réalisation ne casse pas trois pattes à un canard... et ce en dépit d'un moteur 3D tout beau, tout neuf, baptisé le Takedown Engine.



Tork

Éditeur : Microsoft
Développeur : Tiwak (France)
Date de sortie : N.C.
Attente : On l'attend moyennement

Développé à Montpellier par des anciens d'Ubi (qui ont notamment travaillé sur le dernier Rayman), Tork met en scène un jeune héros armé d'un Bolas et capable de se transformer en différents animaux (yéti surpuissant, tatou armuré et écureuil volant). À travers les âges, il devra retrouver son père kidnappé et rétablir l'équilibre dans son village, tout en pourchassant les responsables. Graphiquement très mignon, Tork est une sorte de Crash Bandicoot-like très vivant, pour les amateurs d'action/arcade.



Whacked!

Éditeur : Microsoft
Développeur : Presto Studios Inc (États-Unis)
Date de sortie : Fin 2002
Attente : On l'attend pas mal

Whacked! est un soft d'épreuves multijoueurs bien débile, avec des animaux à la tronche vraiment délirante. Au rang de la liste bien garnie des mini-jeux, vous pourrez goûter à du Deathmatch, des courses de vitesse profondément délirantes, de la survie... En substance, le titre se pose comme le Pen Pen Triathlon de la Xbox en version plus trash. Et puis, pour parachever le tout, la réalisation est plutôt classe !



Yager

Éditeur : THQ
Développeur : Yager Development (Allemagne)
Date de sortie : Fin 2002
Attente : On l'attend
Console : Xbox

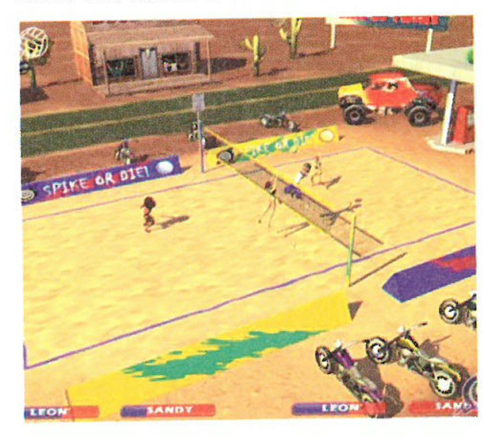
Les nouvelles de Yager sont plutôt bonnes, puisque nos inquiétudes sur l'affichage « flouté » ne sont plus vraiment d'actualité... Du coup, on profite beaucoup plus de la qualité satisfaisante de la modélisation des vaisseaux (qui peuvent être très gros) ainsi que des décors, non moins gigantesques et vraisemblablement très variés... Un point essentiel qui garantira une certaine immersion. Quand au gameplay, rien de vraiment nouveau, on attendra de s'y essayer en profondeur pour vous en dire plus.



Outlaw Volleyball

Éditeur : Simon & Schuster Interactive
Développeur : Hypnotix (Europe)
Date de sortie : Octobre 2002
Attente : On l'attend pas mal !
Console : Xbox

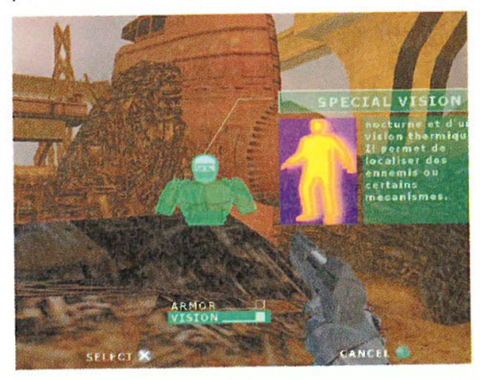
Dans la même veine que Outlaw Golf, Outlaw Volleyball utilise les mêmes protagonistes ainsi que le même concept génial. À savoir nous fournir un jeu de volley très orienté arcade, combiné à des situations humoristiques bien grasses et parfois teintées de non-sens dignes des Monty Python. Pour une fois qu'un soft de sport ne se prend pas au sérieux ! Le rire aura donc ici le dernier mot !



Robocop

Éditeur : Titus
Développeur : Titus (France)
Date de sortie : Octobre 2002
Attente : On l'attend super pas
Consoles : PS2/GBA

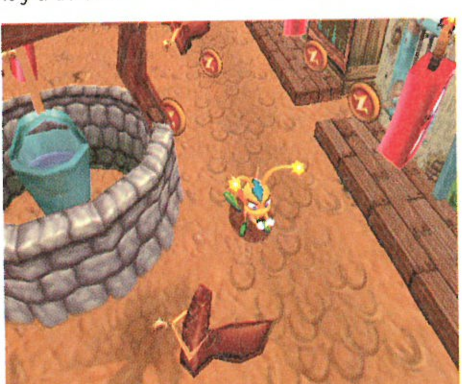
Rien de nouveau concernant la version PS2 que l'on ne vous ait pas dit le mois dernier, ça reste toujours aussi classique. Graphiquement, c'est pauvre, et l'intérêt, du point de vue du gameplay, semble ultra-limité (voir inintéressant...). En ce qui concerne la version GBA, on est toujours en plein revival Super NES, avec un titre qui utilise le bon vieux scrolling horizontal des familles. En plus, c'est pas très beau... Donc, voilà.



Zapper

Éditeur : Infogrames
Développeur : Blitz Games (États-Unis)
Date de sortie : Fin 2002
Attente : On l'attend pas du tout !
Consoles : PS2/Xbox/GC/GBA

Zapper est une petite sauterelle proche de la famille de Frogger, qui est pourtant une grenouille. C'est en effet Blitz Games qui s'est occupé du développement de Frogger 2. Zapper possède un gameplay similaire, qui consiste à éviter un maximum d'obstacles prenant des formes diverses et variées sur 6 niveaux interactifs. Pour retrouver son frère, Zapper la sauterelle bondira sur PS2, puis sur toutes les autres consoles. Un concept pas franchement novateur qui nous amusait encore il y a 10 ans.



Shrek

Éditeur : TDK
Développeur : Divers
Date de sortie : N.C. (pour la France)
Attente : On les attend très nonchalamment
Consoles : Xbox/GBA/PSone

Shrek, un film à succès qui donne des jeux moyens ou péraves pour les autres. Vu la flopée de « shrekisme » qui attend nos consoles, la rubrique Zapping risque d'être fournie ! Shrek Extra Large sur GameCube n'est qu'un portage de l'ennuyeuse version Xbox, Shrek Super Party sur Xbox tente de grimer Mario Party, et Shrek Treasure Hunt est injouable sur PSone, avec des graphismes indignes. Quant à Shrek Hassle at the Castle GBA, c'est un mauvais clone d'Astérix. Mortel !



Galidor Defender of Outer Dimension

Éditeur : Electronic Arts
Développeur : Electronic Arts (États-Unis)
Date de sortie : Courant 2003
Attente : On ne l'attend pas vraiment
Consoles : PS2/GC/GBA

Derrière ce titre de 2 kilomètres de long se cache une série enfantine qui passe sur la chaîne Fox Kids. Vous êtes Nick Bluetooth, une jeune tête à claques qui doit délivrer ses amis des méchants Gorm, des sortes de monstres affublés d'yeux globuleux et d'un faciès de Gremlins. Le jeu est un mix classique de plate-forme et d'action qui réjouira les petiots mais agacera sûrement les plus âgés. Techniquement, Galidor ne propose pas de prouesse particulière. D'ailleurs, il ne nous a pas marqués du tout !



Sensations à la Chaîne

IL N'EST JAMAIS
TROP TARD
POUR RÉALISER
SES RÊVES.

DENNIS QUAID

REVE DE CHAMPION

BASÉ SUR UNE HISTOIRE VRAIE.

SORTIE AU CINÉMA LE 17 JUILLET

RÉALISEZ VOS RÊVES AVEC MCM !

l'occasion de la sortie du film **"REVE DE CHAMPION"** avec Dennis QUAID,
17 juillet, Vérane vous fait découvrir les premières images dans Cinémascope :

dimanche 14 juillet à 11h30

ediffusions : mardi 16 juillet à 1h00 et mercredi 17 juillet à 20h45.
lus d'infos : www.mcm.net, 3615 MCM* ou 08 36 68 22 66*



* 0,34 euro/mn

Les Deux Tours (PS2/GBA)

Le Seigneur des Anneaux, deuxième !

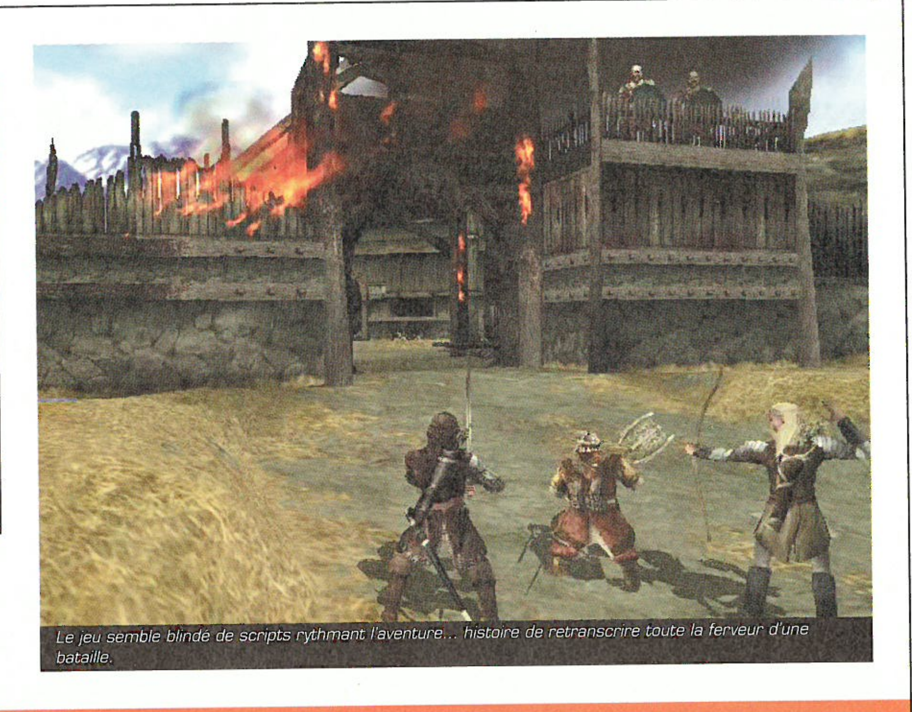
Quand EA s'attaque à une licence comme celle du Seigneur des Anneaux, il ne fait pas les choses à moitié. Attention, grand spectacle en devenir !

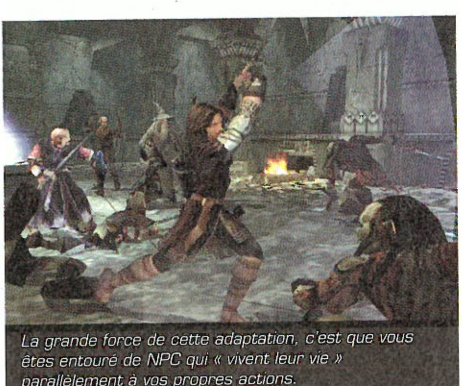
Éditeur : Electronic Arts • Développeur : Stromfront (États-Unis)
Date de sortie : Fin 2002 • Attente : On l'attend à mort

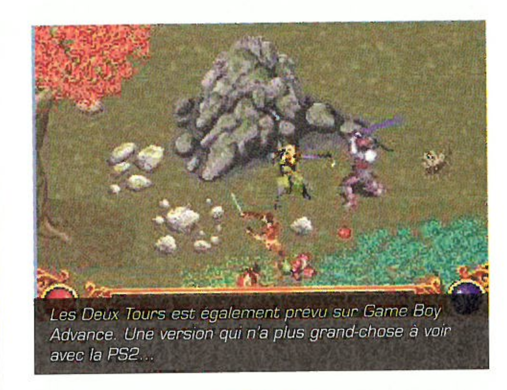
Les dieux du pixel auraient-ils entendu nos prières ? Nous ont-ils écoutés lorsque nous avons appris que la licence du Seigneur des Anneaux (les adaptations cinéma, pas l'œuvre originale) avait échoué entre les bras d'Electronic Arts et que nous avons croisé les doigts pour qu'elle ne soit pas sacrifiée sur l'autel du marketing ? Ben il faut croire que oui, car la version des Deux Tours présentée à l'E3 laisse augurer du meilleur ! Mixant allégrement les scènes cultes des deux premiers épisodes (le premier à paraître en DVD cet été et le second prévu pour le 18 décembre prochain dans les salles obscures), ce jeu d'action 3D à la 3e personne joue à fond la carte du grand spectacle et de l'action non-stop... Pour vous situer la chose, la démo installée sur le stand EA mettait en scène un combat dantesque dans l'enceinte d'une place forte, entre la clique d'Aragorn et une armée d'Orques... Nombre hallucinant d'ennemis à l'écran, combats à l'épée d'une violence rare, I.A. apparemment au point, scripts tous azimuts, graphismes de toute beauté parfaitement en accord avec l'univers mis en images par Peter Jackson... Le pedigree de la bête semble définitivement faire honneur au blockbuster cinématographique en particulier... et à l'œuvre de Tolkien en général !

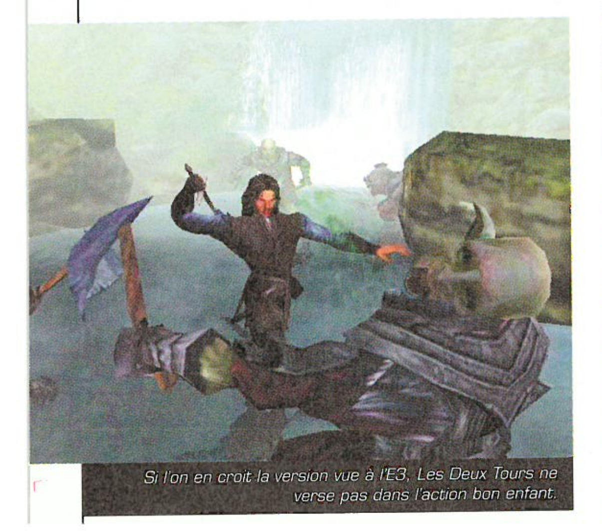
TROIS HÉROS CONTRE SAURON

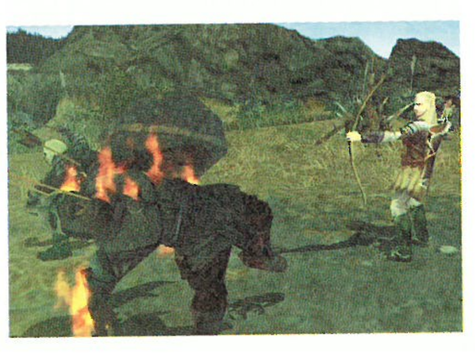
A priori, faudra pas vraiment chercher des trésors de finesse dans le gameplay des Deux Tours... Nan, l'approche semble bel et bien tournée vers l'action pure et dure, façon bourrinage... tout Gimliesque ! Oui, Gimli le nain et sa hache, l'un des trois personnages jouables avec Legolas et Aragorn... trois héros ligués contre Sauron et Saroumane, qu'il faudra diriger au fil des 16 niveaux. Bon, cela étant dit, il est beaucoup trop tôt pour prendre toute la mesure des qualités (et peut-être des défauts) de cette production, la démo ultra-courte ne laissant en effet entrevoir qu'une infime parcelle du jeu. Un vrai moment d'anthologie, durant lequel nous avons essentiellement pu juger la maîtrise technique des développeurs et les « chorégraphies » des combats parfaitement orchestrées. Bref, un premier jet haut en couleur - surtout en rouge - qui, s'il reflète effectivement le reste du jeu, devrait rallier à sa cause tous les fans de la trilogie...


Le jeu semble blindé de scripts rythmant l'aventure... histoire de retranscrire toute la ferveur d'une bataille.


La grande force de cette adaptation, c'est que vous êtes entouré de NPC qui « vivent leur vie » parallèlement à vos propres actions.


Les Deux Tours est également prévu sur Game Boy Advance. Une version qui n'a plus grand-chose à voir avec la PS2...


Si l'on en croit la version vue à l'E3, Les Deux Tours ne verse pas dans l'action bon enfant.



" On y a joué ! "

Des dizaines de persos à l'écran, au milieu desquels Aragorn se démène comme un diable, pendant que ses compagnons tentent de repousser d'autres assauts. Au milieu de ce capharnaüm, la jouabilité ne sera-t-elle pas trop brouillonne ? Trop tôt pour le dire, mais une chose est sûre : c'est beau, fluide, parfaitement animé, violent et mis en scène comme un vrai film...

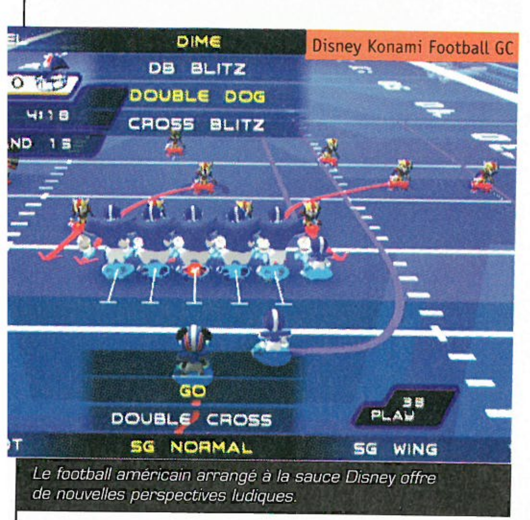
Multi-plates-formes

Konami et Disney font du sport...

(GC/GBA) ...à l'occidentale

Éditeur : Konami • Développeur : Konami / Disney Interactive (Etats-Unis)
Date de sortie : Fin 2002 • Attente : On les attend

Konami ne se contente pas d'une gamme sport Evolution pour adultes. Les plus jeunes en profiteront avec les personnages Disney. Et là tout est dit !



Le football américain arrangé à la sauce Disney offre de nouvelles perspectives ludiques.

Après une collaboration avec Squaresoft qui a donné naissance à un Kingdom Hearts en demi-teinte, Disney poursuit son incursion sur le sol nippon en s'acoquinant avec Konami. Les très bonnes ventes de cet hybride sur l'archipel y sont sûrement pour beaucoup. Exit le RPG, les deux éditeurs en question ont décidé d'allier leurs talents pour lancer une gamme sportive. Le sport n'est pourtant pas la discipline dans laquelle Konami excelle, mis à part le cultissime Pro Evolution Soccer et malgré l'arrivée peu attendue de sa gamme Evolution également dévoilée à l'E3, qui n'a pas franchement convaincu. L'alliance sportive sera déclinée en cinq disciplines et sur deux consoles. Peut-on aller jusqu'à affirmer qu'il s'agira d'une exclusivité Nintendo ? En ces temps obscurs et incertains, nous nous en abstiendrons.

EXTRÊME ET POPULAIRE

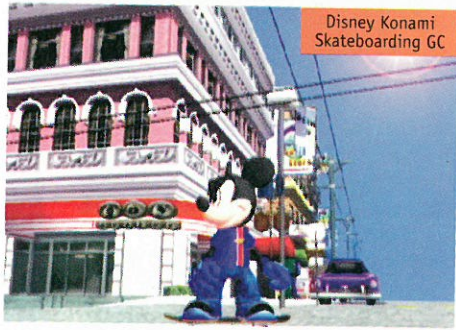
Le Mondial à peine terminé, les Japonais ne tarderont pas à devenir de fervents supporters de ce sport que leur équipe nationale maîtrise d'une surprenante manière, pour un sport devenu professionnel il y a environ dix ans là-bas. Cinq disciplines seront représentées sur GBA et GC : basket-ball, football américain, skate, snowboard et football. Konami vise large et proposera aux plus jeunes adeptes de choisir leur formation idéale parmi une douzaine d'équipes, chacune possédant son stade attitré. Des pierres magiques (!) seront disposées sur le terrain et permettront aux joueurs d'utiliser divers bonus. Chaque sport offrira un gameplay arcade pour séduire le plus grand nombre de joueurs. Les graphismes bénéficient d'une esthétique soignée débordant de couleurs, comme l'on peut s'y attendre pour un titre Disney. On reconnaît bien la patte nippone pour l'exagération au niveau de l'affichage des scores et des sonorités. Il va falloir désormais s'habituer à voir apparaître les personnages de Disney dans des productions insolites qui sortent des sentiers battus du genre plate-forme/action dans lesquels ils sont longtemps restés cantonnés. Désormais, Mickey, Minnie et sa bande vont se divertir pour squatter encore un peu plus les consoles. En commençant par la GameCube et la Game Boy Advance !



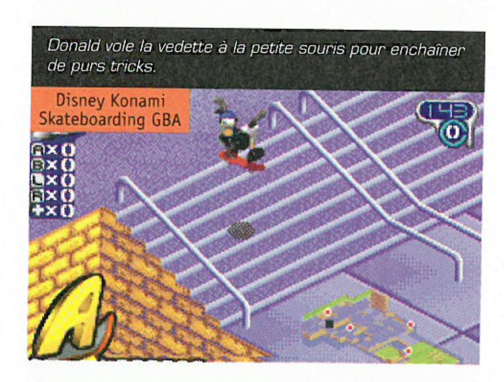
Avec Konami aux manettes, on se dit qu'un jeu de foot, même avec les persos Disney, ne peut être complètement raté.

Les joueurs pourront récolter des bonus sur le terrain pour augmenter leurs performances.





Donald vole la vedette à la petite souris pour enchaîner de purs tricks.







" On y a joué ! "

Basé sur un concept similaire, les jeux de foot se prennent en main à la manière d'un Soccer Slam sur GC. Le gameplay général est adapté aux plus jeunes pour une immersion immédiate avec l'ambiance guillerette des personnages de Disney. Une façon de découvrir des disciplines sportives sous un nouveau jour.

Colin McRae Rally 3.0 (PS2/Xbox)

Ayé, on a enfin pu mettre la main sur le dernier Colin McRae ! Ce troisième épisode (le premier sur console 128 bits) nous a malheureusement un peu déçus, graphiquement parlant... En tout cas, comparé à V-Rally 3, les décors du titre de Codemasters s'en sortent beaucoup moins bien. D'un autre côté, la modélisation de la caisse reste de très bonne qualité, tandis que les salissures et les dommages sur la carrosserie sont franchement satisfaisants. La vue cockpit est également excellente, avec des effets magnifiques sur le pare-brise. Question gameplay maintenant, le constat s'annonce beaucoup plus positif. Du pur Colin McRae : on sent bien le poids de la voiture, les transferts de masses sont au poil... Les différences entre les revêtements étaient sans doute un peu moins parfaites, mais il reste encore un peu de temps aux développeurs pour peaufiner tout cela. Notez pour finir que la version Xbox semblait vraiment identique à la version PS2, techniquement parlant, mais paraissait moins maniable. À voir !


Esperons que le jeu ne nous décoive pas à la rentrée !

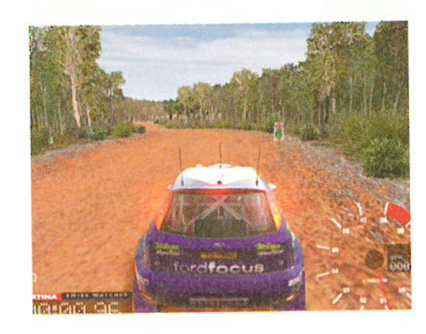


La version Xbox s'annonce techniquement sublime.

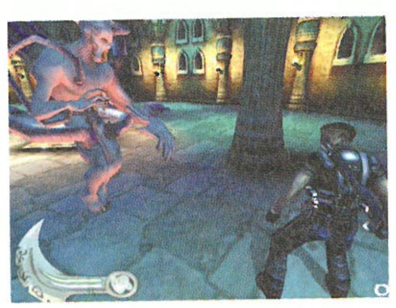
Éditeur : Codemasters • **Développeur :** Codemasters (G.-B.) • **Date de sortie :** Septembre 2002 • **Attente :** On l'attend... au tournant !

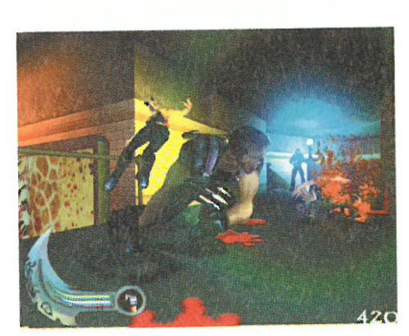






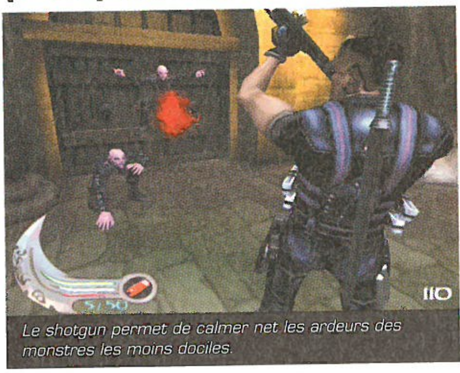




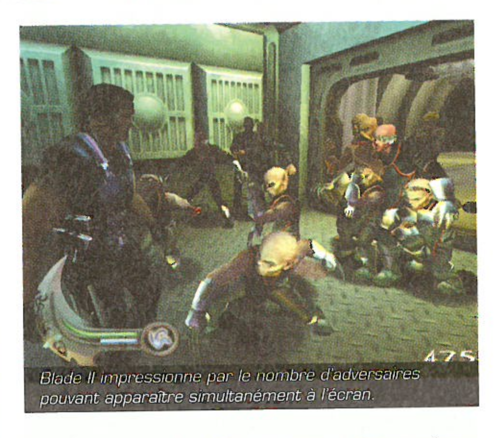


Éditeur : Activision • **Développeur :** Mucky Foot (G.-B.) • **Date de sortie :** 4e trimestre 2002 • **Attente :** On l'attend, ma foi

Blade II (PS2/Xbox)


Le shotgun permet de calmer net les ardeurs des monstres les moins dociles.

Ah, *Blade*, quel film de poseur ! Avec ses inséparables lunettes de soleil, son imper noir et ses canines proéminentes, Blade ne passe pas inaperçu, forcément. Violent, *Blade* l'est sur tous les supports : comics, film, et bien entendu jeu vidéo. Après un premier épisode plutôt décevant, Blade II, réalisé par Mucky Foot (Urban Chaos), tente de corriger le tir et propose un beat-them all haut en couleur. On retiendra évidemment surtout le rouge du sang... Le héros peut se battre contre plusieurs adversaires en même temps, et dispose pour cela de quatre armes principales : katana, pistolet, fusil et euh... le truc qu'il envoie dans les airs pour décapiter ses adversaires. Le super shuriken, on va dire. Il peut utiliser ses armes à n'importe quel moment, sauf le katana, qu'il ne dégaine que lorsque sa jauge de « rage » atteint son maximum. Franchement pas fin, Blade II est un titre basique et plutôt brouillon, pour ce que l'on a pu en voir, mais dont l'action frénétique devrait plaire à certains.


Blade II impressionne par le nombre d'adversaires pouvant apparaître simultanément à l'écran.

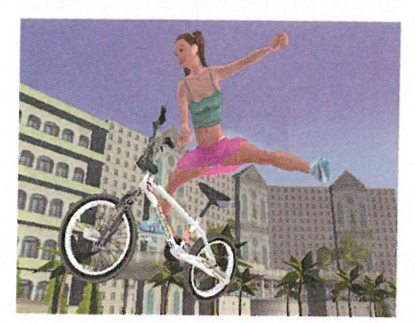


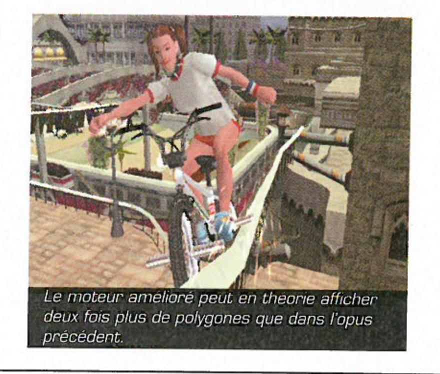
Multi-plates-formes

Dave Mirra (PS2/Xbox/GC/GBA) BMX XXX

Éditeur : Acclaim • Développeur : Z-Axis (États-Unis) • Date de sortie : Automne 2002 • Attente : On l'attend moyen

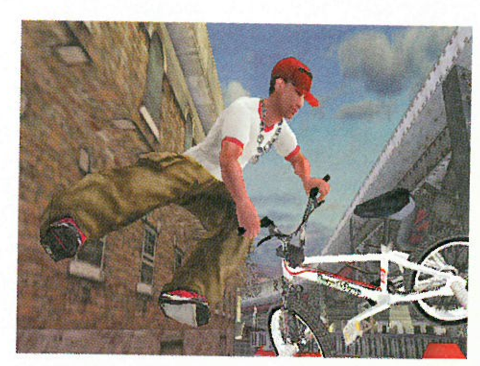






Le moteur amélioré peut en théorie afficher deux fois plus de polygones que dans l'opus précédent.



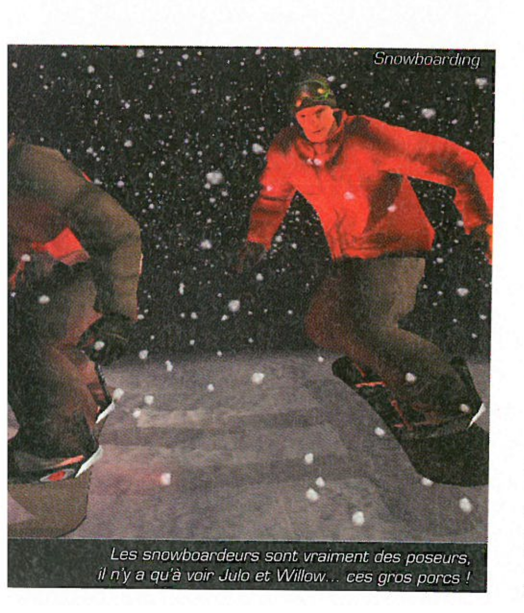




Le nouveau Dave Mirra était bien présent sur le stand d'Acclaim, pour le plus grand bonheur de Willow et de tous les autres fans de BMX... Ces derniers trouveront d'ailleurs ici quelques nouveautés bien marrantes. L'humour aura une place importante dans ce troisième épisode, à travers par exemple des dialogues avec d'autres riders mais aussi avec des nanas super bien roulées dans les parks. Le système du « Trick Modifier » a également été poussé plus loin, tout comme le moteur graphique du jeu, qui serait, selon les dires d'Acclaim, deux fois plus performant en termes d'affichage de polygones. De même, les chutes seront plus travaillées, puisqu'elles utiliseront un moteur spécifique apparemment bien rodé... Bref, du Monsieur Plus avec quelques nouveautés, ça ne peut pas faire de mal. En attendant, pour parler chiffres, avant de se pencher plus en profondeur dans une version preview, sachez que le jeu comptera 15 riders pros, 8 niveaux, 2 000 tricks (!) et 50 sponsors.

Gamme (PS2/Xbox/GC) « Evolution » de Konami

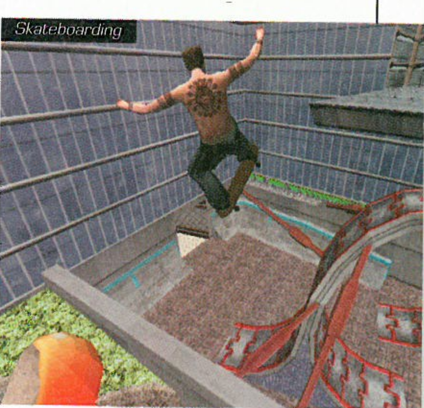
Éditeur : Konami • Développeur : Konami (Japon) • Date de sortie : Ocotbre-novembre 2002 • Attente : On ne les attend pas du tout !



Les snowboardeurs sont vraiment des poseurs, il n'y a qu'à voir Julo et Willow... ces gros porcs !

Konami a profité du salon pour présenter sa nouvelle gamme de jeux de sport. Perte de licence ESPN oblige, à présent, elle est renommée « Evolution ». Parmi les titres présentés, on trouvait un Evolution Skateboarding (PS2 et GC) vraiment pas convaincant, et bien en deçà de Tony Hawk. On retiendra, pour l'anecdote, que Snake était jouable mais pour le reste, c'était bof... Evolution Snowboarding (PS2 et Xbox) se présente comme un SSX en bien moins réussi. Le moteur utilisé est le même que l'année dernière, avec quelques améliorations, notamment au niveau de la vitesse ; de plus, les snowboardeurs ont la possibilité de donner des coups de poing. Dans l'ensemble, le soft s'avère peu passionnant à jouer et assez terne. Reste enfin Evolution Snowcross (PS2 et Xbox) qui, lui non plus, ne nous a pas fait un effet bœuf (en tout cas, pas plus que Sled Storm 2 à l'époque, c'est dire...). Quelle déception, mes aïeux !







Multi-plates-formes

James Bond 007 Night Fire (PS2/GC/Xbox)

L'agent secret britannique le plus condescendant de l'univers fait son come-back dans des aventures mouvementées à base de fusillades et de bimbos. Ce sont les gars d'Eurocom, qui s'étaient occupé de l'excellent James Bond The World Is Not Enough sur N64, qui nous proposent ce nouvel épisode. Bien entendu, le soft est encore un Doom-like sauvage qui cautionne une pléthore d'armes et de gadgets ultra-kitsch. Du point de vue scénaristique, le jeu célèbre les 40 ans d'existence du personnage en combinant savamment les meilleures séquences cultes des péripéties de l'agent 007 sur grand écran, au travers de plusieurs « clins d'œil » que les cinéphiles avertis pourront aisément reconnaître. Par bonheur, le jeu ne s'avère pas être un clone de JB Under Fire puisqu'il utilise un moteur 3D tout frais et des routines supplémentaires en termes d'intelligence artificielle des ennemis. Bref, les possesseurs de PS2, GC et Xbox vont pouvoir servir la reine avec panache pour cette fin d'année !

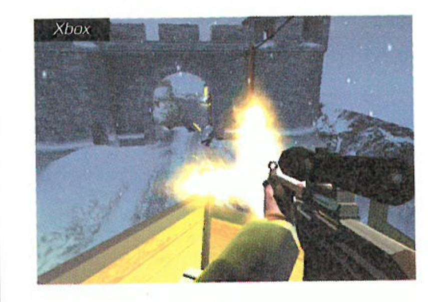


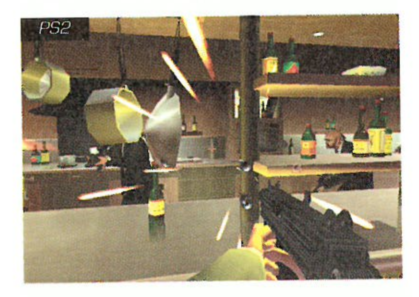
Les classiques Night Vision permettent de voir dans l'obscurité ! Merci du renseignement !



James Bond est en croisade contre la cuisine française !

Éditeur : Electronic Arts • Développeur : Eurocom (Angleterre) • Date de sortie : Fin 2002 • Attente : On l'attend, c'est clair





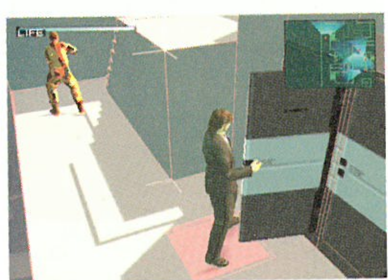


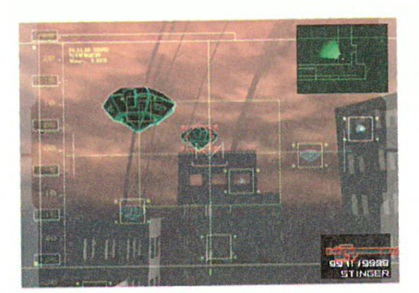
Metal Gear Solid 2 Substance (PS2/Xbox)

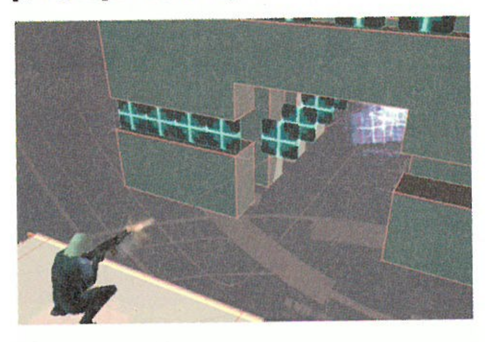
Metal Gear Solid 2 Substance (prévu sur PS2 et XBox, mais peut-être uniquement aux États-Unis pour cette version !) est à la fois l'une des vraies surprises de cet E3... et une petite déception. Pour évacuer tout de suite la « petite déception » en question, disons juste que vu le contenu présenté, l'approche nous semble un peu trop marketing. Pas de MGS 3, mais une sorte de Director's Cut pour faire plaisir aux fans. Sympa, si, si, mais plein d'opportunisme, surtout lorsqu'on aperçoit Snake en train de skater ! Limite ridicule et tellement éloigné de la vision initiale d'Hideo Kojima (qui se contente de superviser). Le plus intéressant reste en fait l'apparition des fameuses Snake's Tales : 5 mini-scénarios, plus ou moins complexes, tous orientés autour de Snake et les rencontres inédites qu'il a pu effectuer en marge de l'aventure principale, comme le souligne Hideo. À côté de cela, des bonus annexes (nouveaux vêtements, possibilité de jouer le Ninja ou Raiden dans le Tanker) seront intégrés... tout comme des centaines de VR Missions cell-« chiadées » à l'extrême. Comme me le souffle notre chauve-souris préférée, Hideo Kojima aurait baptisé son titre « Substance » en hommage à Joy Division, un groupe phare du début des années 80 époque « Cold Wave », qui avait édité une compil de titres Face B qui s'appelait justement Substance. Face B, missions inédites, tout ça quoi...

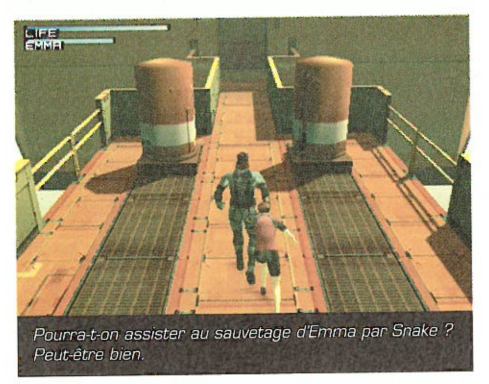
Éditeur : Konami • Développeur : KCET (Japon) • Date de sortie : N.C. • Attente : Aurait pu mieux faire, mais allez, on attendra


Raiden en action dans le tanker. C'est la classe ça, mais pas vraiment essentiel non plus, remarquez.







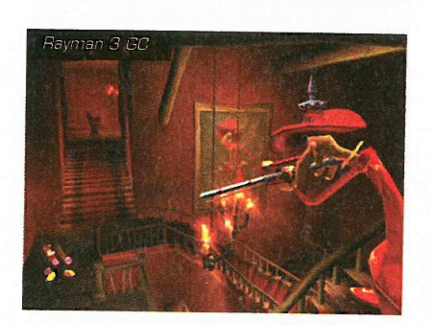


Pourra-t-on assister au sauvetage d'Emma par Snake ? Peut-être bien.

Multi-plates-formes

Rayman III (PS2/GC/GBA) Hoodlum Havoc

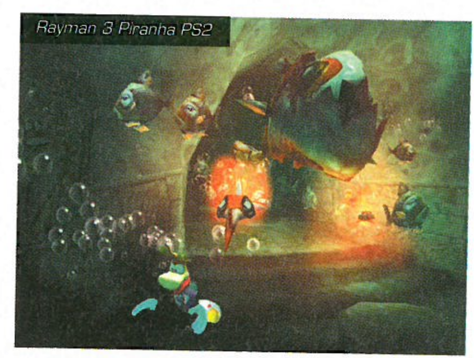
Éditeur : Ubi Soft • Développeur : Ubi Soft [France] • Date de sortie : Fin 2002 • Attente : On l'attend pas mal







Les développeurs ont réussi le tour de force de créer un univers immédiatement identifiable, agrémenté à la sauce nouvelle console.



Rayman 3 Sailing PS2

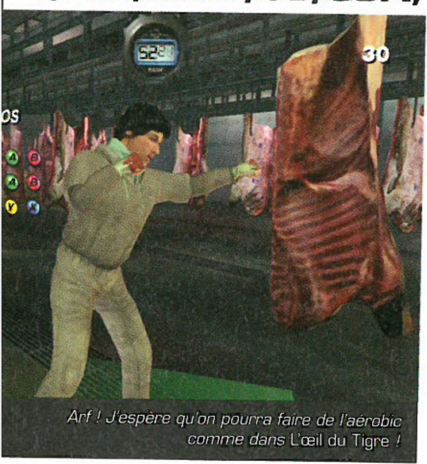
Malgré un physique ingrat, quoique rallongé et rhabillé, Rayman n'hésite pas à se jeter dans les situations les plus périlleuses.

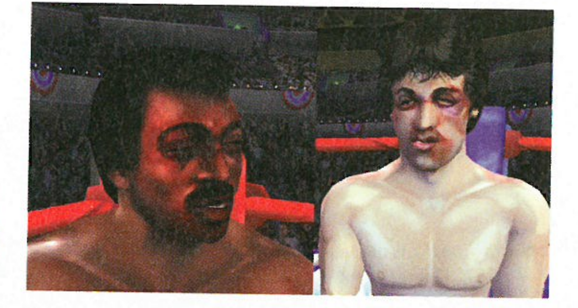
Rayman soigne son arrivée sur PS2. D'un point de vue esthétique d'abord, avec de somptueux décors fidèles à l'univers de la mascotte d'Ubi Soft et une utilisation optimale de la palette de couleurs disponibles. Du côté du gameplay ensuite, les habitués retrouveront vite leurs réflexes, certes, mais on nous promet tout de même des phases d'exploration moins abondantes avec également l'arrivée de nouveaux pouvoirs. Rayman pourra désormais lancer des boules d'énergie des deux mains, provoquer une mini-tornade ou encore déclencher une torpille. Ces nouvelles aptitudes ont été mises en œuvre pour parer Rayman aux nombreux affrontements qui l'attendent. L'I.A. des ennemis a été revue à la hausse puisqu'ils n'hésiteront plus à attaquer Rayman ou à détruire les objets dont il a besoin s'il tarde trop à les récupérer. Il y a également plus de boss. Le jeu devrait logiquement y gagner en rythme. En tout cas, les graphismes sont déjà un enchantement pour les rétines ; le savoir-faire des développeurs fera le reste !

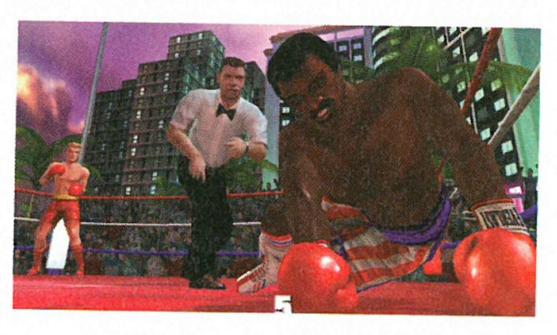
Rocky

(PS2/Xbox/GB/GBA)

Éditeur : Rage • Développeur : Rage Software [G.-B.] • Date de sortie : Hiver 2002 • Attente : On l'attend à mort

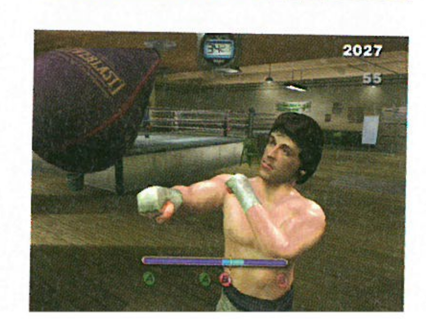

Arf ! J'espère qu'on pourra faire de l'aérobic comme dans L'œil du Tigre !











Surprise ! Cette adaptation vidéoludique de *Rocky* s'annonce des plus réussies. À l'inverse de Codemasters et d'EA Sports, les développeurs semblent avoir trouvé l'équilibre parfait entre arcade et simulation. Ce jeu de boxe propose en effet une panoplie de coups hyper-complète ainsi qu'une excellente gestion des distances. L'épuisement est également pris en compte de manière assez réaliste et les échanges de coups sont vraiment spectaculaires, sans jamais ressembler à du Charlie Chaplin. Techniquement, si les capacités de la Xbox ne sont pas transcendées, le titre de Rage s'en tire plutôt bien, même si les têtes des boxeurs nous ont semblé un peu trop grosses par rapport au reste du corps ! Seuls les pas sur le côté mériteraient d'être un chouïa plus vifs. Concernant le contenu, sachez qu'il sera possible de rejouer tous les combats et les entraînements des films dans un mode « Histoire » surpuissant ! Incontestablement le produit le plus convaincant de Rage... sauf sur GBA !

Multi-plates-formes

Spyro : Enter the Dragonfly (PS2)
Spyro 2 : Season of Flame (GBA)

La série Spyro s'est vendue à plus de 11 millions d'exemplaires à travers le monde. Des chiffres aussi vertigineux conduisent inévitablement à de nombreuses suites. Nous retrouverons ainsi le célèbre dragon sur PS2 et GBA dès la fin de l'année dans des aventures similaires aux épisodes précédents, si ce n'est un ou deux pouvoirs supplémentaires. Spyro est à nouveau sollicité pour réunir des œufs de dragons dérobés. Il crache toujours du feu et il pourra désormais, sur PS2, cracher de la glace, de l'électricité ou des bulles sur 25 niveaux. Les graphismes de la PS2 sont toujours aussi colorés et épurés qu'à l'accoutumée. La version GBA affiche également des environnements chaleureux et proposera deux nouveaux personnages avec lesquels il sera possible de jouer. Spyro le Dragon est plus que jamais une valeur sûre, il lui suffit d'apparaître sur un support pour séduire une meute d'enfants amateurs de plate-forme.



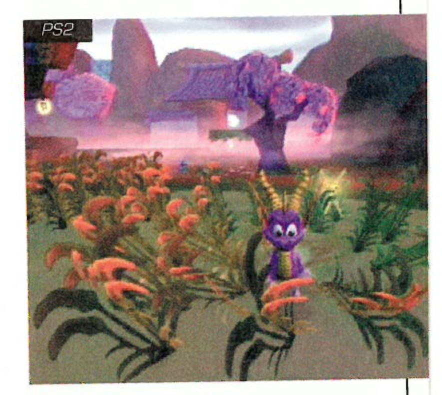
Spyro laissera sa place à 2 nouveaux personnages, histoire de varier le gameplay.

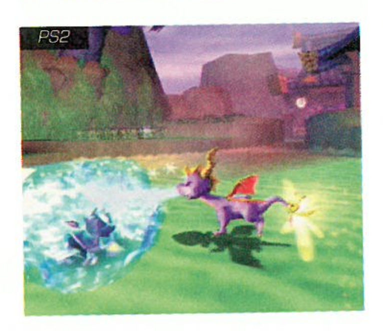


Lancé à la recherche d'œufs dérobés, Spyro utilisera de nouveaux pouvoirs pour se défaire de ses ennemis.

Éditeur : Vivendi Universal Games • Développeur : Digital Eclipse Software (GBA) / Equinoxe (PS2) (États-Unis)
Date de sortie : Fin 2002 • Attente : On l'attend

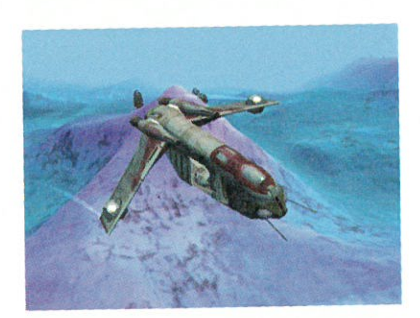






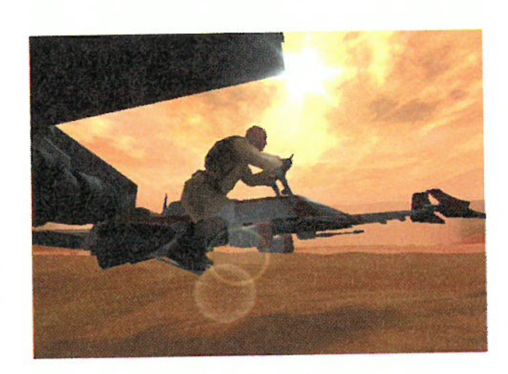
Star Wars : (PS2/GC)
War of the Clones

Éditeur : LucasArts • Développeur : Pandemic Studios (États-Unis) • Date de sortie : 4e trimestre 2002 • Attente : On l'attend





Quand un nouveau *Star Wars* sort, il faut s'attendre à voir débarquer un jeu vidéo qui en soit tiré, tôt ou tard. Marketing Incorporated... oups, pardon, LucasArts nous propose donc de revivre sur PS2 et GC les aventures d'Anakin, Obi Wan & Cie au travers d'un scénario reprenant les environnements du film. Découpé en 16 missions, Star Wars vous invite à remplir des objectifs variés : attaquer des ennemis, escorter un allié, détruire des bâtiments adverses, faire une course contre la montre pour éviter une explosion terrible, etc. La grande majorité du jeu se déroule bien entendu aux commandes de différents véhicules (six en tout, a priori), mais il arrive, par moments, que vous ayez à évoluer à pied et à utiliser votre sabre laser pour vous frayer un chemin au travers d'une foule hostile. En plus du mode solo, signalons également la présence d'un mode Multijoueur qui proposera plusieurs variantes. Un titre apparemment plus riche que Rogue Leader, donc, mais qui aura tout de même certainement du mal à le détrôner.



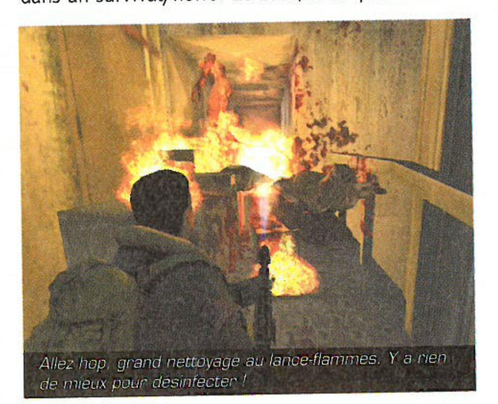

Star Wars propose des engins gigantesques pour le moins impressionnants.


UNION.S &
SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP
www.skyrock.com
présentent
FONKY FAMILY • MATT
CUT KILLER • SNIPER
JOEY STARR & BOSS • 113
ROHFF • ARSENIK
SAIAN SUPA CREW
LADY LAISTEE
PIT BACARDI
SAYA & PASSI • DJ ABDEL
OXMO PUCCINO
NUTTEA • BUSTA FLEX
DISIZ LA PESTE
NEG'MARRONS
KOOL SHEN & IV MY PEOPLE
LORD KOSSITY
KERY JAMES
PSY4 DE LA RIME
SULLY SEFIL • BOUGA
3ÈME OEIL • K-REEN
urban
PEACE
LE CONCERT EVENEMENT RAP & RnB®
STADE DE FRANCE®
SAMEDI 21 SEPTEMBRE 2002
ocation : 0 892 68 36 22 (0,34€/mn)
ww.fnac.com • www.stadefrance.com • 3615 Stade de France (0,34€/mn)
agasins : Fnac • Carrefour • France Billet • Virgin Megastore
aleries Lafayette • Auchan • Printemps et points de vente habituels
Plus de 50 artistes, 20 groupes, les meilleurs DJs, des grapheurs, des danseurs pour une soirée unique. Venez vivre le concert évenement Rap & RnB® !
www.urbanpeaceleconcert.com
une production UNION.S

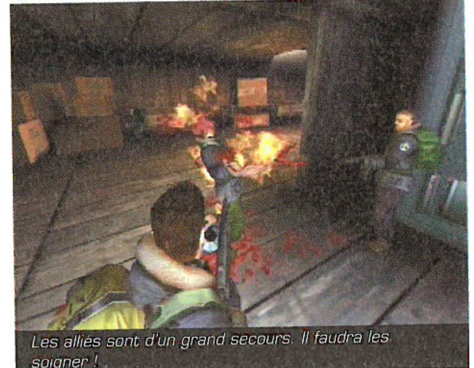
The Thing (PS2/Xbox)



On vous en a beaucoup parlé et on vous en reparle encore, et vous savez pourquoi ? Ben parce qu'on y croit en cette adaptation du film de Carpenter. Si, graphiquement, ça laisse à désirer, on compte néanmoins de bonnes idées. La gestion des équipes, dont nous vous parlions dans une précédente preview, est bien là, et elle marche plus que correctement. L'aventure se déroule comme dans un survival/horror de base, sauf qu'il faut toujours veiller à maintenir la confiance du groupe sous peine de s'exposer à de gros problèmes (un médecin qui refuse d'avancer, des soldats terrorisés qui peuvent mener à la mutinerie...). Question modélisation des bestioles, les développeurs s'y sont bien pris : c'est dégueu et ça ne ressemble pas à grand-chose, donc c'est fidèle au film ! Non vraiment, c'est du bon. Le seul truc qu'on regrette avec Willow, c'est d'avoir raté John Carpenter qui était en dédicace sur le stand !



Allez hop, grand nettoyage au lance-flammes. Y a rien de mieux pour désinfecter !



Les alliés sont d'un grand secours. Il faudra les soigner !

Éditeur : Universal Interactive • Développeur : Computer Artworks (G.-B.)
Date de sortie : 3e trimestre 2002 • Attente : On l'attend



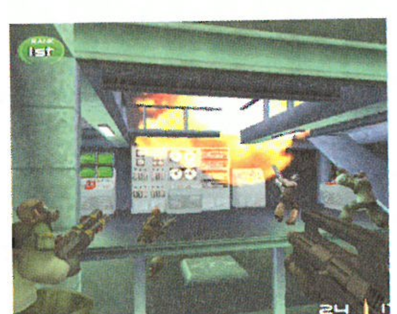


Time Splitters 2 (PS2/Xbox/GC)

Éditeur : Eidos • Développeur : Free Radical Design (G.B) • Date de sortie : Septembre 2002 • Attente : On l'attend un brin « de muguet »

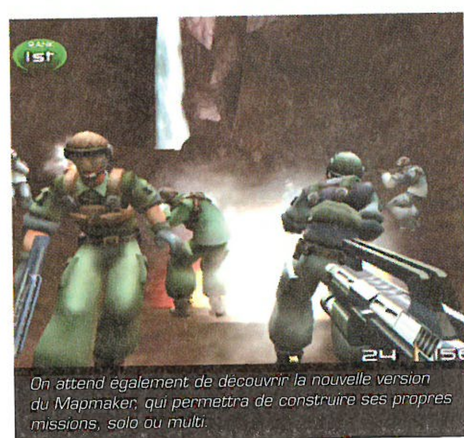




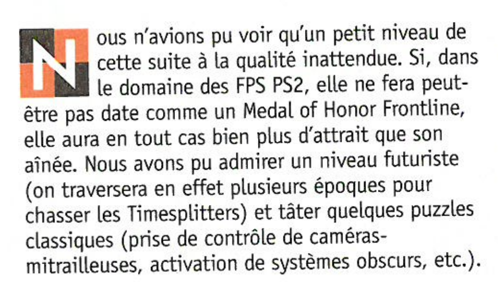




Un mode amusant où tout le monde doit courir après le joueur transformé en singe. Une fois tué, un autre devient singe, et ainsi de suite.



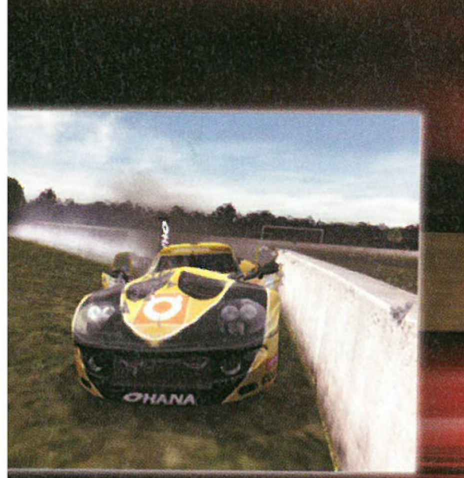
On attend également de découvrir la nouvelle version du Mapmaker, qui permettra de construire ses propres missions, solo ou multi.

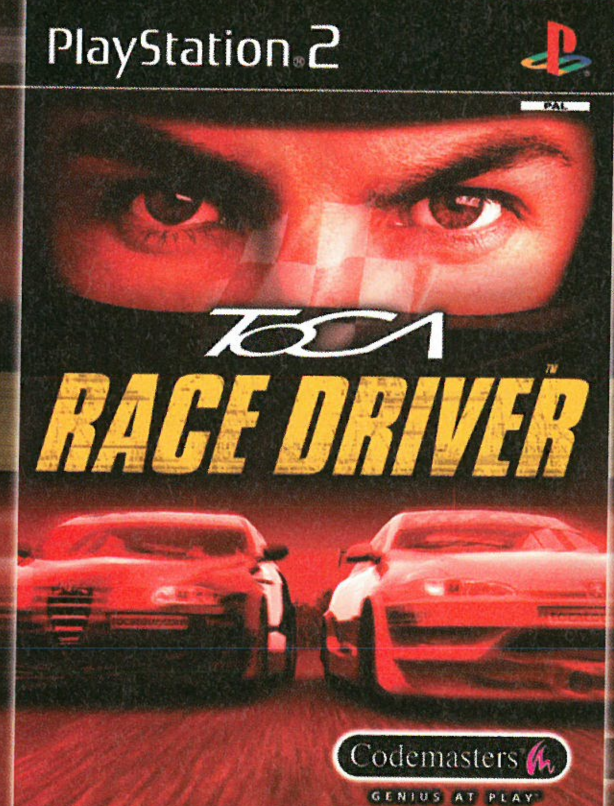


Nous n'avions pu voir qu'un petit niveau de cette suite à la qualité inattendue. Si, dans le domaine des FPS PS2, elle ne fera peut-être pas date comme un Medal of Honor Frontline, elle aura en tout cas bien plus d'attrait que son aînée. Nous avons pu admirer un niveau futuriste (on traversera en effet plusieurs époques pour chasser les Timesplitters) et tâter quelques puzzles classiques (prise de contrôle de caméras-mitrailleuses, activation de systèmes obscurs, etc.). Rien de très original, mais du petit jeu apparemment bien ficelé côté solo. En revanche, c'est du côté multijoueur que Time Splitters 2 devrait innover, puisqu'il figurera parmi les titres de lancement du Online PS2, en plus de son mode iLink natif. On ne sait pas encore ce qu'il en est des versions Xbox et GameCube, mais gageons que pour la première, le Online sera de la fête (même si, comparé à un Unreal Championship, il y a largement de quoi moins s'exciter).

CONCOURS

GAGNEZ DES JEUX TOCA RACE DRIVER

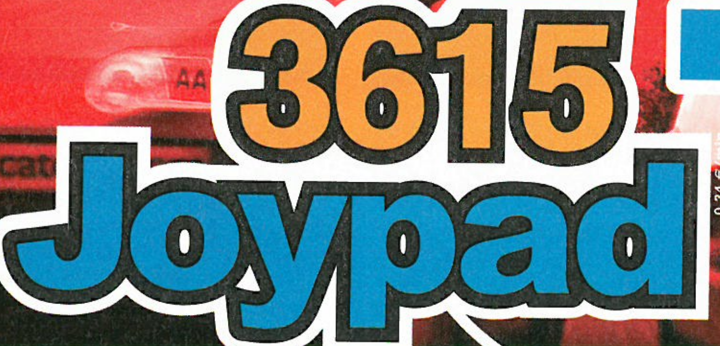






En jouant sur le...





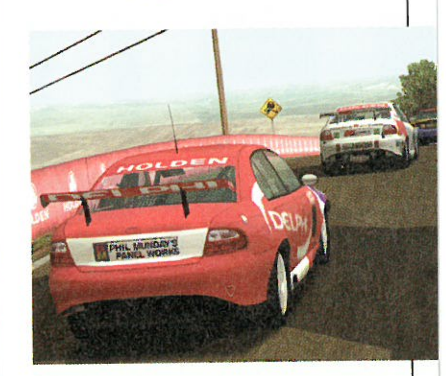
0,34 €/min

Astuces, codes & soluces sur toutes les consoles

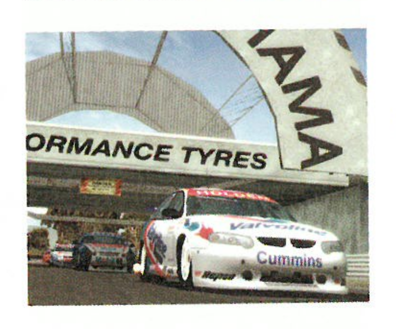
Multi-plates-formes




Graphiquement, l'édition PS2 de ce nouveau TOCA nous a pas mal déçus, comparée aux moutures Xbox et PC...





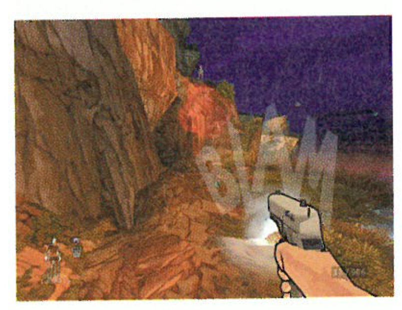


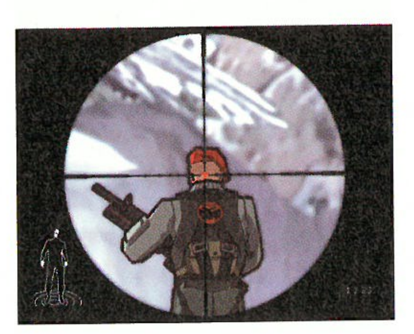
TOCA Race Driver (PS2/Xbox)

Éditeur : Codemasters • **Développeur** : Codemasters -Juice Studios (Angleterre) • **Date de sortie** : 23 août 2002 (PS2) - N.C. (Xbox et GameCube) • **Attente** : On l'attend à mort !

La dernière ligne droite pour TOCA Race Driver passait par Los Angeles, avec une première véritable présentation des moutures PlayStation 2 et Xbox... Malheureusement, un premier constat s'impose : sur la 128 bits de Sony, la réalisation graphique est assez nettement à la traîne ! Pas mal d'aliasing, des scintillements... On s'attendait aussi à quelque chose de plus consistant, de plus fourni. Sur Xbox, le résultat est déjà nettement plus abouti, mais aucune des deux versions console n'arrivait au niveau franchement hallucinant de la mouture PC... à base de GeForce 4, il est vrai. Brrr ! En attendant, question gameplay, même si le jeu s'annonce orienté arcade, il reste toujours intéressant avec son scénario bien présent, ses personnages, son intrigue et les nombreuses cinématiques qui mettront tout cela en valeur. Bref, en attendant le test officiel (prévu pour le prochain numéro), espérons que le fond du jeu nous fera oublier sa forme... C'est tout ce qu'on souhaite en tout cas : on ne veut pas être plus déçu !



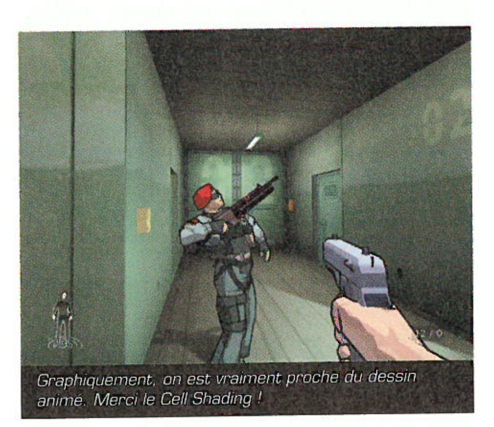


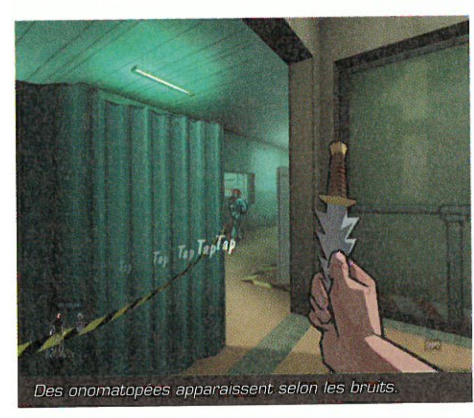


Éditeur : Ubi Soft • **Développeur** : Ubi Soft (France) • **Date de sortie** : 1er trimestre 2003 • **Attente** : On l'attend pas mal



XIII (PS2/Xbox/GC)


Graphiquement, on est vraiment proche du dessin animé. Merci le Cell Shading !



Des onomatopées apparaissent selon les bruits.

À part les BD super grand public, il n'y a pas eu énormément d'adaptations. Cependant, en signant avec Dargaud, Ubi Soft s'est approprié la licence de *XIII*. Pour sa version numérique, les développeurs ont décidé de faire un FPS entièrement en Cell Shading. Ça peut paraître bizarre au premier abord, mais lorsque l'on voit le résultat, il semble évident que l'essai est plus que concluant. Esthétiquement, cela colle parfaitement à la charte graphique originale. De plus, on compte des idées intéressantes qui renforcent l'aspect BD. Par exemple, les bruits de pas et autres tirs sont représentés à l'écran via des onomatopées écrites. Par ailleurs, le scénario reprend celui des premiers tomes sortis. Pour ceux qui n'y connaissent rien, c'est l'histoire d'un gars qui se réveille complètement amnésique et qui cherche à retrouver sa mémoire. Pour y arriver, il dispose pour seul indice du chiffre romain XIII tatoué sous sa clavicule. Vu le parti pris esthétique et la finesse du gameplay, le titre a assez de potentiel pour séduire les fans de la BD, mais aussi les autres.

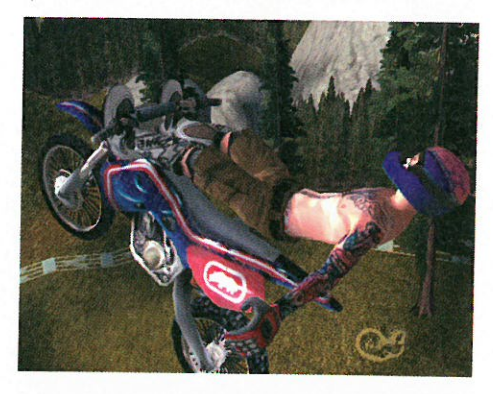
Multi-plates-formes

Et aussi...

Freekstyle

Éditeur : Electronic Arts
Développeur : Page 44 (États-Unis)
Date de sortie : Été 2002
Attente : On l'attend pas mal
Consoles : PS2/GC

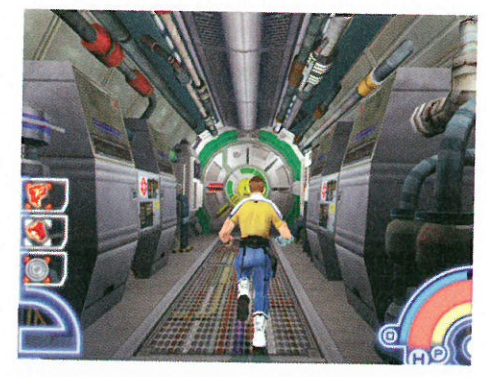
Rien d'exceptionnel à vous signaler à propos de ce Freekstyle, si ce n'est que le jeu est quasiment terminé maintenant. Le feeling est très proche de celui de SSX, dans la formule, et ce n'est évidemment pas un mal. Pour ce qui est du gameplay, ça s'annonce donc très rapide et très nerveux, avec un level-design surréaliste, des tonnes de sauts gigantesques et une liste de tricks à rallonge. Pas surprenant mais sûrement efficace... Voilà qui devrait tout résumer à merveille.



RTX Red Rock

Éditeur : LucasArts
Développeur : LucasArts (États-Unis)
Date de sortie : Printemps 2003
Attente : On l'attend pas mal
Consoles : PS2/GC

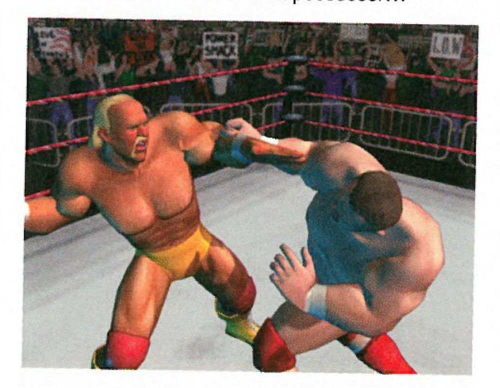
RTX Red Rock sera le prochain titre d'action-aventure phare du très réputé studio LucasArts. Les humains ont colonisé la planète Mars et se retrouvent en lutte contre de farouches extraterrestres. Dans la peau d'un Major Astronaute expert en tactique de guerre, votre rôle consiste évidemment à préserver la sécurité de vos semblables en utilisant un arsenal Alien, mais aussi en pilotant des robots et autres véhicules offensifs. Le jeu présente de somptueux paysages extérieurs et s'avère fort prometteur. À suivre...



Legends of Wrestling II

Éditeur : Acclaim
Développeur : Acclaim Studios SLC (États-Unis)
Date de sortie : Novembre 2002
Attente : On ne l'attend pas du tout
Consoles : PS2/Xbox/GC

Et merdeuuu, les grands-pères en slip reviennent faire un tour sur nos consoles. Cette fois, on comptera plus de 65 « légendes » du catch, dont Hulk Hogan, André Le Géant, Bet « Hitman » Hart et une pléthore d'autres. Les modes de jeu seront plus nombreux, tout comme les coups et les combos. Bref, c'est la surenchère à tous les niveaux. Il y aura même des bonus vidéo comme des interviews de catcheurs... Supeeeeeeer...



The Scorpion King : Rise of an Akkadian

Éditeur : Universal Interactive Games
Développeur : Universal Interactive Games (États-Unis)
Date de sortie : N.C.
Attente : On ne l'attend pas du tout !
Consoles : PS2/GC

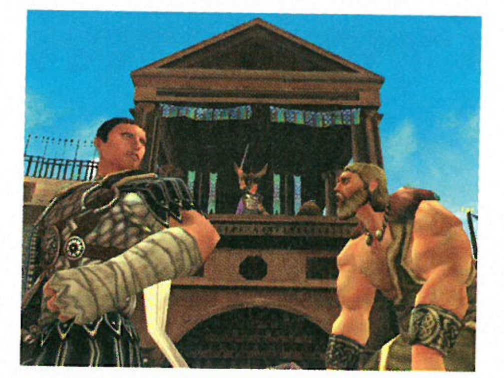
Depuis quelques mois, on avait pris l'habitude d'avoir l'équation suivante : jeu de La Momie = daube. Et même si le Scorpion King de la GBA nous avait agréablement surpris, on ne pourra malheureusement pas en dire autant de ses versions PS2 et GameCube. Action-RPG bateau comme on en a connu des dizaines sur PSone, ce SK ne se démarque que par ses graphismes orientaux, et surtout par la fidèle modélisation de « The Rock », peu connu ici mais équivalent de Zidane en popularité de l'autre côté de l'Altlantique. Comme quoi...



Gladius

Éditeur : LucasArts
Développeur : LucasArts (États-Unis)
Date de sortie : Printemps 2003
Attente : On ne l'attend pas du tout
Consoles : PS2/Xbox/GC

Voici une simulation pour le moins originale puisque vous gérez ici toute une équipe de gladiateurs. Incarnant au choix Ursula, fille d'un roi barbare, ou Valens, fils d'un des plus fameux guerriers ayant existé, vous devez combattre dans des arènes et trouver de nouvelles recrues. Le tout est saupoudré d'un scénario apocalyptique de circonstance dans lequel il vous faut défaire un dieu maléfique tout puissant. Pas forcément mal foutu, Gladius semble toutefois assez creux...



NASCAR Thunder 2003

Éditeur : Electronic Arts
Développeur : Electronic Arts Tiberon (États-Unis)
Date de sortie : Fin 2002
Attente : On l'attend un peu
Consoles : PS2/Xbox/GC

Ah, les joies du NASCAR et ses cartons d'anthologie ! Cette discipline est peu médiatisée de par chez nous, et pour cause : c'est du 100 % ricain. Cette mouture promet de bien belles choses, à commencer par sa trentaine de challenges et ses innombrables courses sur plus de 125 bagnoles ! De quoi comprendre cet engouement outre-Atlantique pour ce sport avec des épreuves d'hier et d'aujourd'hui. Un titre qui sort de l'ordinaire et que tous les fans de caisses seront à même d'apprécier.





Multi-plates-formes



Tony Hawk's Pro Skater 4

Éditeur : Activision
Développeur : Neversoft (États-Unis)
Date de sortie : Novembre 2002
Attente : On ne l'attend pas vraiment
Consoles : PS2/GC/Xbox

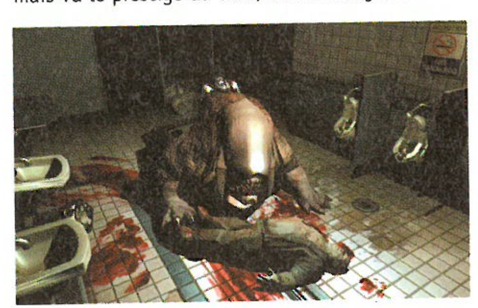
Il fallait s'y attendre : le nouvel épisode de Tony Hawk fut une nouvelle fois présenté et mis en avant sur le stand d'Activision... Désolé de vous décevoir, mais les innovations, ça ne sera toujours pas pour cette fois ! On continue sur la lancée « Monsieur Plus » en annonçant un mode Carrière remanié, des niveaux plus vivants, un éditeur de parks amélioré... Pour le reste, ce quatrième épisode ressemble comme deux gouttes d'eau au troisième, et puis voilà. On le trouvera toujours très efficace, mais aussi toujours plus lassant.



Doom III, The Legacy

Éditeur : Activision
Développeur : ID Software (États-Unis)
Date de sortie : N.C.
Attente : On l'attend beaucoup plein
Console : Xbox

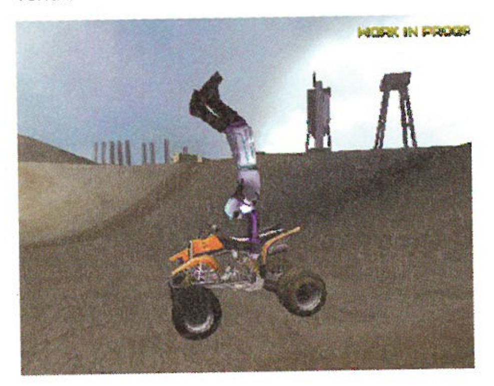
Annoncé de prime abord sur PC, Doom III reste l'un des plus gros événements de ce salon. Techniquement bluffant, le nouveau moteur de John « le Dieu-geek du code » Carmack a retourné tout ceux qui l'ont vu tourner... Modèle d'éclairage dynamique parfait, modélisation hors normes, ambiance sombre et gore et moteur physique top niveau sont de faibles mots pour le décrire. Pourquoi en parler ici ? Tout simplement parce que dixit ID Software, les développeurs examinent très sérieusement la possibilité de sortir une version Xbox. Les autres consoles ne sont pas concernées pour le moment, mais vu le prestige du titre, on ne sait jamais...



ATV Quad Power Racing 2

Éditeur : Acclaim
Développeur : Climax Studios (États-Unis)
Date de sortie : Fin 2002
Attente : On l'attend
Consoles : PS2/GC/Xbox

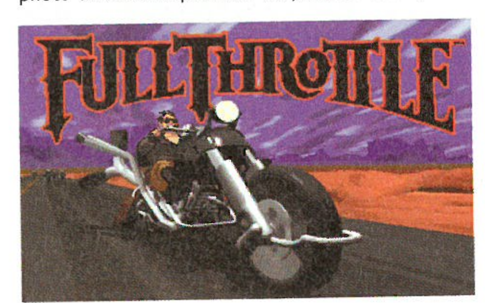
Le quad est aux quatre roues ce que le tandem est aux deux-roues, c'est-à-dire qu'on n'en voit pas souvent. Pourtant, Acclaim se fait une nouvelle fois la main avec ce deuxième volet. Plus abouti que le premier, ATV Quad Power Racing 2 reste cependant arcade à mort, avec des modèles physiques surréalistes. Rien de plus à ajouter, si ce n'est que ce titre aura sûrement fort à faire face à ATV Offroad Fury 2 (Sony) vu la qualité du premier opus, également prévu pour la fin de l'année. Qui vivra verra !



Full Throttle 2

Éditeur : Ubi Soft
Développeur : LucasArts (États-Unis)
Date de sortie : Courant 2003
Attente : Aaaaaah vivement une version !
Consoles : PS2/GC/Xbox

Une des bonnes nouvelles du salon, c'est bien le retour de Full Throttle. LucasArts a décidé de donner une suite à ce grand jeu d'aventure sorti en 1994. Cette fois, ce sera du tout en 3D comme Grim Fandango et Escape From Monkey Island. De plus, les développeurs promettent de garder la touche aventure qui a fait le succès de l'éditeur, tout en incluant de vraies phases d'action bien plus poussées que celles du premier volet. Je suis vraiment curieux de voir ça bouger ! (Note : Faute de mieux, la photo de l'article provient du premier volet.)



Dungeons and Dragons Heroes

Éditeur : Infogrames
Développeur : Infogrames (États-Unis)
Date de sortie : Fin 2002
Attente : On ne l'attend pas du tout
Consoles : PS2/GC/Xbox

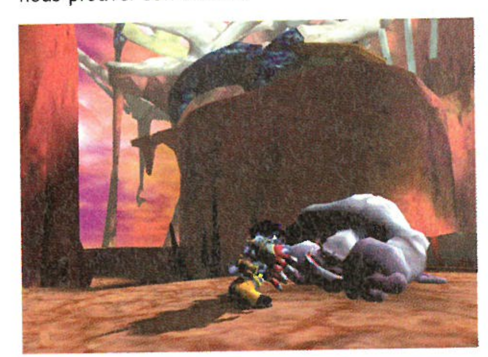
Utilisant la licence officielle de Donjons et Dragons, ce titre vous invite à incarner au choix une des quatre classes de personnages mises à votre disposition : guerrier, magicien, clerc ou voleur. Chacun d'eux possède des capacités uniques, évidemment, et ses compétences s'élargissent au fur et à mesure de son évolution. Bien entendu, le jeu regorge de monstres et les pièges sont légion. On appréciera tout particulièrement la possibilité qui nous est offerte de jouer à quatre en même temps.



Vexx

Éditeur : Acclaim Entertainment
Développeur : Acclaim Studios Austin (États-Unis)
Date de sortie : Octobre 2002
Attente : On ne l'attend pas du tout !
Consoles : PS2/GC/Xbox

Vexx est une sorte de croisement improbable entre Raziel de Soul Reaver et Cyprien de Cyprien's Chronicle. Il possède un certain charisme qui ne reflète pas le reste du jeu. Vexx est un jeu de plate-forme/action où il est question de délivrer un peuple tombé en esclavage. Les environnements empruntent à l'univers de l'heroic-fantasy, avec des îles volcaniques, des citadelles glacées et des cités englouties. L'emballage est certes attrayant (et encore) mais ce titre doit encore nous prouver son intérêt.



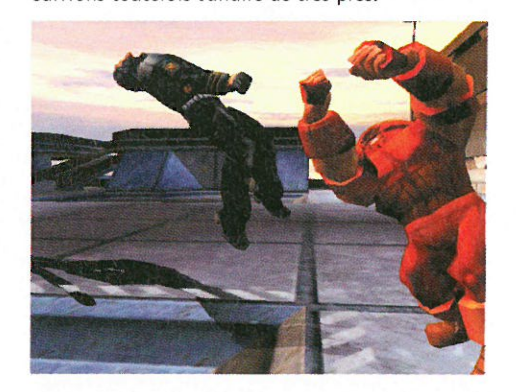
Multi-plates-formes

Et aussi...

X Men Wolverine's Revenge

Éditeur : Activision
Développeur : GenePool Software (États-Unis)
Date de sortie : Courant 2003
Attente : On l'attend
Consoles : PS2/GC/Xbox

Depuis Spider-Man, Activision se complaît dans l'exploitation de la licence de super-héros. Du coup, c'est au tour de Wolverine's Revenge de mettre en scène le plus charismatique des personnages de l'équipe de mutants des X Men. Il s'agira d'un jeu d'action-aventure dans la lignée d'un classique Tomb Raider avec un parti pris très prononcé pour la baston. Pour l'instant, le soft n'en est qu'à ses prémices, ce qui rend difficile tout pronostic objectif. Nous suivrons toutefois l'affaire de très près.



Alter Echo

Éditeur : THQ
Développeur : Outrage Games (États-Unis)
Date de sortie : Début 2003
Attente : On ne l'attend pas du tout
Consoles : PS2/Xbox

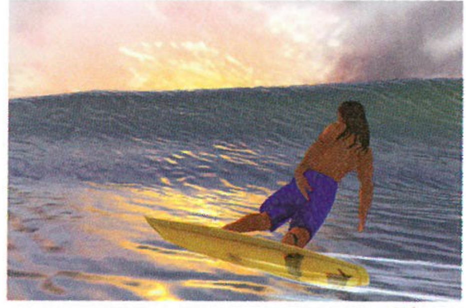
J'aimerais être sympa avec ce titre, mais là, non, je ne peux pas. Le gars qui a défini la charte graphique doit être condamné à se bouffer les mains pour ne plus pouvoir tenir un crayon de sa vie. Ok, le personnage que l'on dirige se morphe en temps réel en créature balèze pour latter tout le monde, mais j'ai rarement vu autant de trucs moches réunis en une seule œuvre. Les développeurs portent bien leur nom, c'est effectivement un outrage au bon goût. Moi j'dis, ça pue le zapping à plein pif.



Kelly Slater's Pro Surfer

Éditeur : Activision
Développeur : Treyarch (États-Unis)
Date de sortie : Septembre 2002
Attente : On l'attend
Consoles : PS2/GC/Xbox/GBA

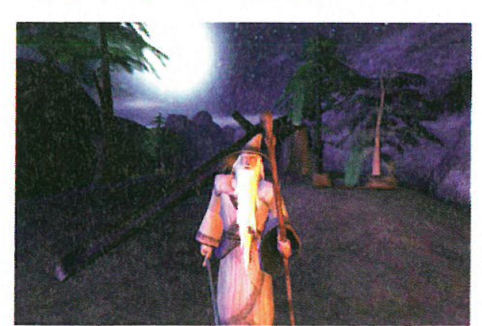
Si quelqu'un parmi nos lecteurs n'est pas encore lassé de la déferlante abusive et répétée des sports extrêmes numériques, alors celui-ci sera heureux d'apprendre l'arrivée imminente de Kelly Slater's Pro Surfer...
Le bougre se permet évidemment un atterrissage sur absolument toutes les plates-formes actuelles. Activision fait partie de ces éditeurs qui ont définitivement « tout compris », alors voilà... Le jeu s'annonce classique mais bien foutu, comme d'hab ! Le test très bientôt.



Le Seigneur des Anneaux

Éditeur : Vivendi Universal Games
Développeur : Surreal Software (États-Unis)
Date de sortie : Fin 2002
Attente : O n l'attend
Consoles : PS2/Xbox/GBA

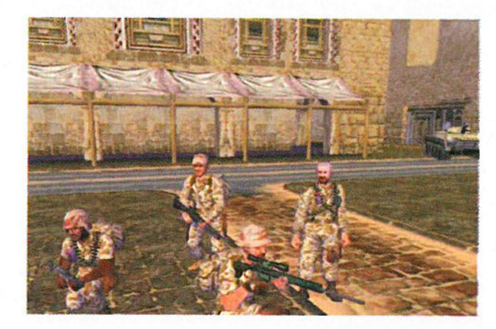
Tirage de bourre en perspective entre EA et VU Games... En effet, si le premier a récupéré la licence ciné, VU, de son côté, s'est octroyé les droits d'adaptation de l'œuvre originale de Tolkien. Ainsi, Fellowship of the Ring (la Fraternité de l'Anneau, en VF) devrait ressembler à un jeu d'action-aventure mettant en scène Frodon, Aragorn et Gandalf, et retraçant fidèlement le périple développé dans le livre. Le design général est beaucoup moins abouti et aguicheur que celui des « Deux Tours » chez EA. Plus enfantin peut-être. En tout cas moins excitant...



Conflict Desert Storm

Éditeur : Codemasters
Développeur : SCI (États-Unis)
Date de sortie : Rentrée 2002
Attente : Yes sir, on l'attend sir !
Consoles : PS2/Xbox

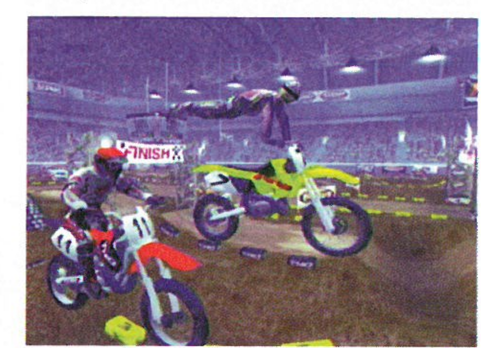
Bien que Conflict Desert Storm ne soit pas aussi ambitieux que le SOCOM de Sony, ce jeu d'action-tactique développé par SCI propose néanmoins des idées de gameplay intéressantes, comme la possibilité de diriger ses hommes via un système d'ordres plutôt efficace, d'emprunter des véhicules ennemis, ou encore d'égorger l'ennemi en fourbe (comme dans Tenchu). Autre atout, les 15 missions du jeu pourront être jouées en coopération à deux en écran splitté. Pourvu que l'I.A. des adversaires soit à la hauteur !



MX 2002

Éditeur : THQ
Développeur : Pacific Coast P&L (États-Unis)
Date de sortie : Fin 2002
Attente : On ne l'attend pas vraiment
Consoles : PS2/GC/Xbox

C'est la discipline du motocross qui est à l'honneur de MX 2002. Le soft de THQ vous invite à effectuer des figures impressionnantes au sommet des tremplins des nombreux circuits boueux du jeu. Doté d'une réalisation terriblement conventionnelle comparée aux précédents produits du genre, MX 2002 se démarque pourtant de ses concurrents par sa prise en main confortable et son nombre époustouflant de tricks possibles. Bien entendu, il s'adressera en priorité aux férus de cascades et de performances tous azimuts.



Et aussi...

NBA Live 2003

Éditeur : Electronic Arts
Développeur : EA Sports (Canada)
Date de sortie : Automne 2002
Attente : On l'attend moyen
Consoles : PS2/GC/Xbox /PSone

Le nouveau NBA Live était bien évidemment présenté sur le stand d'EA Sports, et devinez quoi... il sortira sur absolument toutes les plates-formes nouvelle génération (et même sur PSone) et n'apporte tellement pas grand-chose qu'on n'a pu lâcher qu'un « mmmpf » en passant devant lui. Bref, on arrive à un point tel qu'on ne sait plus trop quoi vous raconter au sujet de toutes ces « réactualisations »... D'ailleurs, on va pas se fatiguer. Au suivant.



Yu-Gi-Oh !

Éditeur : Konami
Développeur : Konami (Japon)
Date de sortie : N.C.
Attente : On ne l'attend pas du tout !
Consoles : PS2/GBA

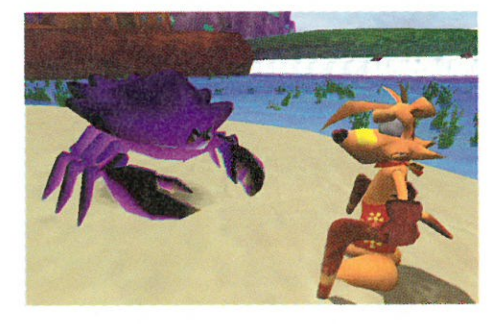
Yu-Gi-Oh, c'est un manga (disponible chez Glénat) et un DA que l'on verra sur M6 à la rentrée. Tirés de cette œuvre animée, les trois jeux qui étaient présentés à l'E3 prouvent bien la volonté de Konami de suivre les pas de Onc' Nintendo et sa synergie jeu-DA dans le genre Pokémon. Dans « Dungeon Dice Monsters » sur GBA, le joueur devra battre des ennemis avec un jeu de plateau. Dans « Immortalist Duel Soul », il s'agira de joutes aux cartes. Enfin, « Duelists of The Roses » sera une espèce de Pokémon Stadium sur PS2.



Ty the Tasmanian Tiger

Éditeur : Electronic Arts
Développeur : Krome Studios (Australie)
Date de sortie : Automne 2002
Attente : On l'attend, Ty
Consoles : PS2/GC

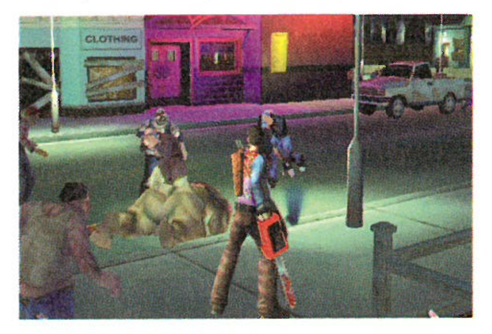
Un jeu à ranger du côté des curiosités vidéoludiques. Le héros, et ce malgré le titre du jeu, ressemble à tout sauf à un tigre. Il se déplace comme un être humain, arbore un joli caleçon à fleurs et utilise un boomerang pour délivrer ses pairs, retenus prisonniers par un tyran appelé Boss Cass dans une dimension parallèle. Ty évolue dans des graphismes très colorés inspirés du sud de l'Australie et de la Tasmanie. Il pourra nager, grimper et attaquer ses ennemis avec ses dents ou son boomerang.



Evil Dead a Fistful of Boomstick

Éditeur : THQ
Développeur : Vis Entertainment (G.-B.)
Date de sortie : Début 2003
Attente : On ne l'attend pas du tout !
Consoles : PS2/Xbox

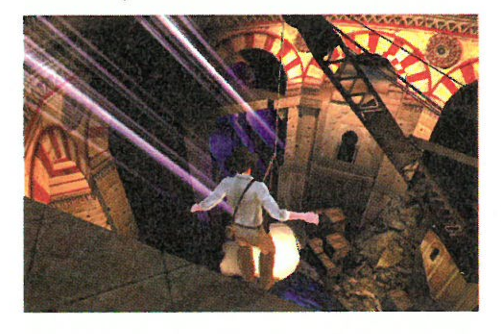
Ash et sa rutilante tronçonneuse revient découper du démon pour sauver une ville en proie à la malédiction du livre des morts : le Necronomicon Ex Mortis. Les cinéphiles adeptes de la trilogie des *Evil Dead* (de Sam Raimi) pourront désormais incarner le très talentueux Bruce Campbell dans un jeu d'aventure-action placé sous le signe de l'humour noir et du gore. Si la réalisation est pour l'heure assez banale, le soft promet en revanche une cinquantaine d'adversaires et des giclées de sang en cascade !



Indiana Jones and the Emperor's Tomb

Éditeur : LucasArts
Développeur : The Collective Studios (États-Unis)
Date de sortie : Automne 2002
Attente : On l'attend un petit peu
Consoles : PS2/Xbox

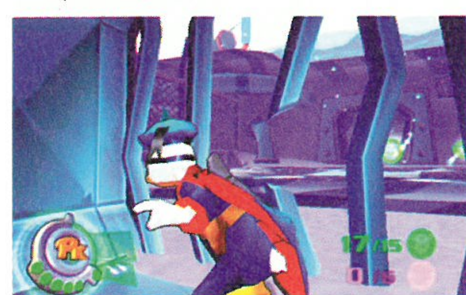
Papy Lucas compte toujours autant sur vous pour garnir ses bas de laine. Il s'attaque cette fois au fameux Dr Jones et nous entraîne dans une aventure exotique basée sur un scénario original et assez bien foutu. La progression comportera une grande part de combats avec résolution de petites énigmes. Indy ne manquera pas d'utiliser fouet, pistolet et autres objets du décor pour se défendre. Son périple le mènera notamment dans une forteresse chinoise et dans un palace à Istanbul sur 10 niveaux.



Donald PK

Éditeur : Ubi Soft
Développeur : Disney Interactive (États-Unis)
Date de sortie : Automne 2002
Attente : On l'attend, Touze !
Consoles : PS2/GC

PK est l'alter ego version super-héros de Donald Duck (Fantomiald), qui évolue dans l'univers de la B.D. Créé par les dessinateurs de l'« Accademia Disney », PK évolue dans un univers futuriste et utilise une multitude de gadgets pour se défaire d'une race d'extraterrestres diaboliques, les Evroniens, qui veulent envahir la Terre avant de la détruire. Le super canard traversera 4 mondes en cell shading comportant chacun plusieurs niveaux. Le gameplay devrait privilégier l'action avec une belle part d'arcade.



Multi-plates-formes

Et aussi...

Jurassic Park

Éditeur : Vivendi Universal Games
Développeur : Blue Tongue (États-Unis)
Date de sortie : Fin 2002
Attente : On l'attend
Consoles : PS2/Xbox

Les dinosaures ne disparaîtront jamais de la surface terrestre. Bien qu'il ne suive aucun scénario des films sortis jusque-là, le jeu permet de retrouver tout ce qui a fait le succès de la série. L'habile mélange action/aventure, un peu dans le même genre que Dino Crisis (mais mieux fichu) a son intérêt, et techniquement, la modélisation des dinos arrache. On attend d'avoir une version à la rédaction pour le juger plus en profondeur...



Konami's Moto X

Éditeur : Konami
Développeur : Konami (Japon)
Date de sortie : Octobre 2002
Attente : On l'attend
Consoles : PS2/Xbox

Si vous êtes friand de deux-roues de grosses cylindrées et d'armes à feu, Konami's Moto X sera la prochaine production à surveiller de très près. En effet, le jeu prend place dans un environnement post-apocalyptique à la *Mad Max* et vous met aux prises avec des riders du genre hostile. La mouture finale nous gratifiera de 6 protagonistes, de mémorables combats au corps à corps ou avec d'énormes pétoires, et de différents modes multijoueurs de derrière les fagots... Bref, ça va cogner « sévère » dans le désert !

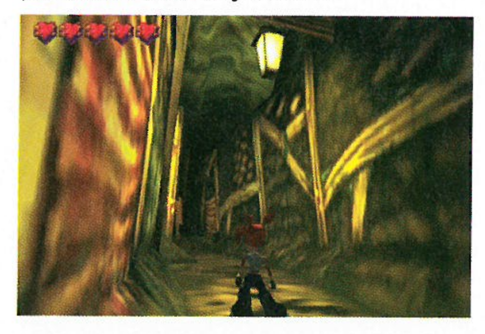




Malice : Kat's Tale

Éditeur : Vivendi Universal Games
Développeur : Argonaut (G.-B.)
Date de sortie : Automne 2002
Attente : On ne l'attend plus, finalement
Consoles : PS2/Xbox

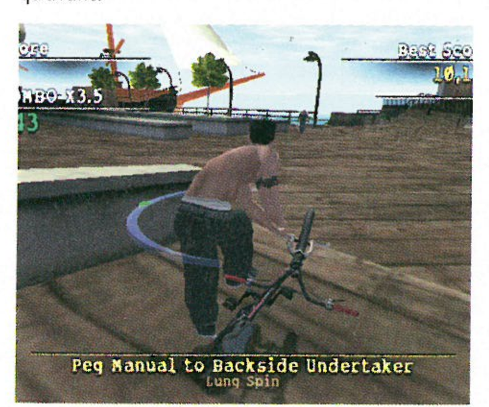
Au départ attrayant et doté d'une histoire originale, Malice semble pourtant souffrir du syndrome « old school ». Le parcours de ce jeu est assez chaotique, et son développement a pris un retard assez conséquent, ce qui le place en parallèle avec un jeu comme Cyprien's Chronicle. Bonjour la référence... Le jeu a pris un coup de vieux monumental et on se demande bien ce que pourrait être l'élixir de jeunesse...



Mat Hoffman's Pro BMX 2

Éditeur : Activision
Développeur : Rainbow Studios (États-Unis)
Date de sortie : Été 2002
Attente : On l'attend
Consoles : PS2/GC/Xbox/GBA

Alors voilà le pitch : Mat Hoffman's Pro BMX, c'est comme Tony Hawk's Pro Skater, mais avec un BMX... Bon, ça vous le saviez déjà, mais ce que vous ne savez pas, c'est que Mat Hoffman's Pro BMX 2, c'est Tony Hawk's Pro Skater, mais avec un BMX ET un 2... Étonnant, non ? Ah oui, et c'est aussi le premier épisode nouvelle génération, alors les graphismes, eh bien ils sont super plus zolis qu'avant.



Myst III : Exile

Éditeur : Ubi Soft
Développeur : Presto Studios (États-Unis)
Date de sortie : 3e trimestre 2002
Attente : On l'attend
Consoles : PS2/Xbox

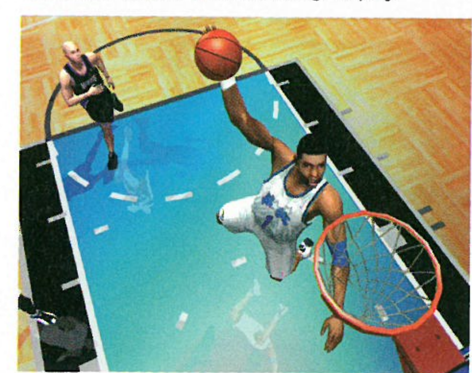
Déjà sorti sur PC, Myst III fait enfin son apparition sur Xbox et PS2. Le dernier volet de la célèbre saga fait figure de référence en termes de jeu d'aventure. Les énigmes qu'il propose sont fines et se fondent parfaitement au scénario. De plus, les environnements sont splendides et dotés d'un design vraiment fouillé. Que dire de plus, si ce n'est que les amateurs de jeux d'aventure « old school » vont probablement aimer et se triturer les méninges jusqu'à la mort...



NBA Starting Five

Éditeur : Konami
Développeur : Konami (Japon)
Date de sortie : Automne 2002
Attente : On ne l'attend pas du tout
Consoles : PS2/Xbox

Konami avait déjà pris un léger retard sur EA Sports au niveau des simulations de basket... Eh bien je crois que cette fois, il faut se rendre à l'évidence : le léger retard s'est progressivement transformé en gouffre ! Pas grand-chose à attendre de ce NBA Starting Five, si ce n'est un piètre concurrent pour le nouveau NBA Live. Effectivement, le jeu n'est pas encore fini... Mais disons que c'est bien mal parti, en termes de réalisation comme en termes de gameplay.



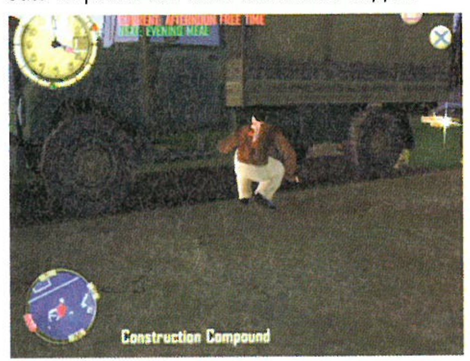




Prisoner of War

Éditeur : Codemasters
Développeur : Wide Games (G.-B.)
Date de sortie : Septembre 2002
Attente : On l'attend
Consoles : PS2/Xbox

Le Shenmue-like de la 2e Guerre mondiale montre encore le bout de son nez. Le principe est vraiment sympa puisque c'est de l'infiltration à l'envers : il s'agit d'être furtif pour sortir d'un goulag. Il sera aussi nécessaire de parler aux divers personnages que l'on rencontre pour obtenir des renseignements. Le jeu compte aussi une gestion du jour et de la nuit assez poussée, qu'il faudra utiliser à bon escient. Si le résultat final est à la hauteur de nos espérances, Julo va passer des nuits blanches à tripper.



Silent Scope 3

Éditeur : Konami
Développeur : Konami of America (États-Unis)
Date de sortie : Automne 2002
Attente : On l'attend assez
Consoles : PS2/GBA

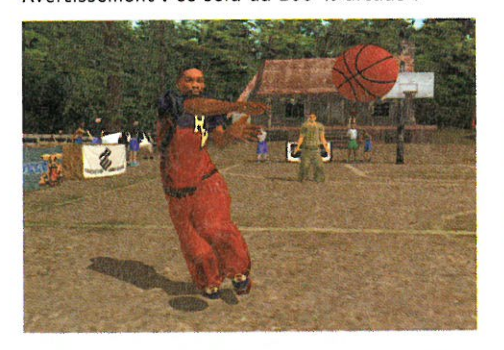
Toujours pas de fusil de snipe en accessoire pour ce nouveau volet de Silent Scope, mais la qualité graphique est au rendez-vous. En revanche, aucune nouveauté de gameplay n'est à noter. On retrouve le scénario de base, plus les 14 missions de la version EX d'arcade en bonus qui permettront de rallonger la durée de vie. En fait, la bonne surprise vient de la version GBA, graphiquement très aboutie, et pourtant en bitmap. Du snipe portable, j'aime le concept !



Street Hoops

Éditeur : Activision
Développeur : Black Ops Entertainment (États-Unis)
Date de sortie : Septembre 2002
Attente : On l'attend
Consoles : PS2/Xbox

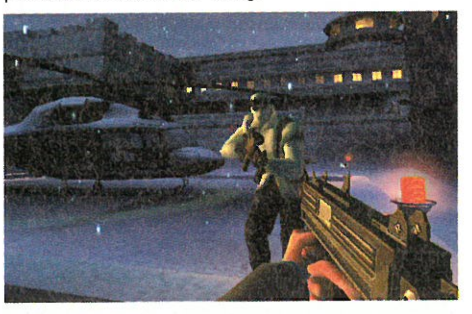
Parmi les titres du line-up d'Activision, Street Hoops se la joue « street », tu vois ! Du « sketba » de rue, quoi ! Jusqu'à 8 « keums » pourront se la donner « vegra » en link sur différents playgrounds, histoire de « trémon » qui est le best of the best. Avec une véritable street attitude, des animations correctes, aussi bien sur Xbox que sur PS2, et 3 modes de jeu, Street Hoops veut faire la nique à NBA Street d'EA. Avertissement : ce sera du 200 % arcade !



James Cameron's Dark Angel

Éditeur : Vivendi Universal
Développeur : Radical Entertainment (États-Unis)
Date de sortie : Automne 2002
Attente : On l'attend
Consoles : GC/PS2/Xbox

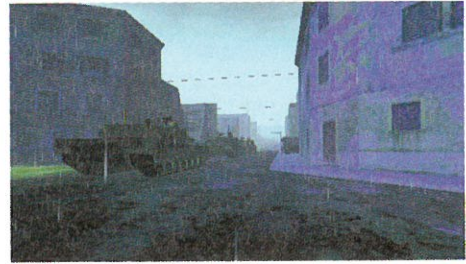
Basé sur la série du même nom, qui, soit dit en passant, s'arrête aux États-Unis, vous dirigez Max dans un jeu d'action vu à la troisième personne. Le titre alterne des phases d'infiltration et de combats bien bourrins qui exploiteront ses capacités de soldat modifié génétiquement. Pour retrouver sa mémoire, elle est prête à tout, sauf à se décoiffer... enfin, j'me comprends. Comme dans le feuilleton, elle sera assistée par Logan le paraplégique. Vu les précédents jeux développés par Radical, je pense qu'il est préférable d'attendre Buffy.



Tom Clancy's Ghost Recon

Éditeur : Ubi Soft
Développeur : Red Storm (États-Unis)
Date de sortie : Fin 2002
Attente : On l'attend sa race
Consoles : PS2/Xbox

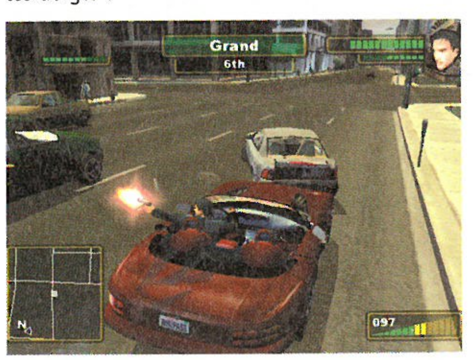
Après Rogue Spear, c'est au tour de Ghost Recon de se lancer à l'assaut des consoles 128 bits. L'action-tactique sera une fois de plus à l'honneur avec des SWAT ultra-dignes et des trains arrière de terroristes à botter. Le jeu privilégiera désormais les opérations en extérieur, avec des environnements très ouverts et de la verdure assez dense pour s'y dissimuler en fourbe. Sachez que la version Xbox devrait être assez proche de la mouture originelle sortie sur PC. Target Acquired !



True Crimes Street of L.A.

Éditeur : Activision
Développeur : Luxoflux Corp. (États-Unis)
Date de sortie : Courant 2003
Attente : On l'attend pas mal
Consoles : PS2/Xbox

Inspiré des films de Honk-Kong, True Crimes est un GTA-like assez bien fichu. La vidéo présentée montrait des scènes de conduite ultra-dynamiques et des phases à pied qui balancent un max. Contrairement au titre de Rockstar, on peut entrer dans les immeubles et les corps à corps sont bien mieux montés. Si le scénario est aussi puissant que celui de GTA, on peut s'attendre à quelque chose de grand. Croisons les doigts !



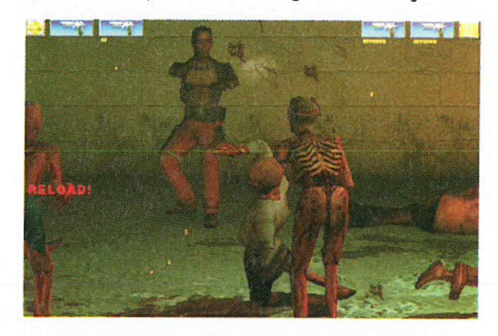
Multi-plates-formes

Et aussi...

Twin Caliber

Éditeur : Rage Software
Développeur : Rage Software (G.-B.)
Date de sortie : Fin 2002
Attente : On ne l'attend pas du tout !
Consoles : PS2/Xbox

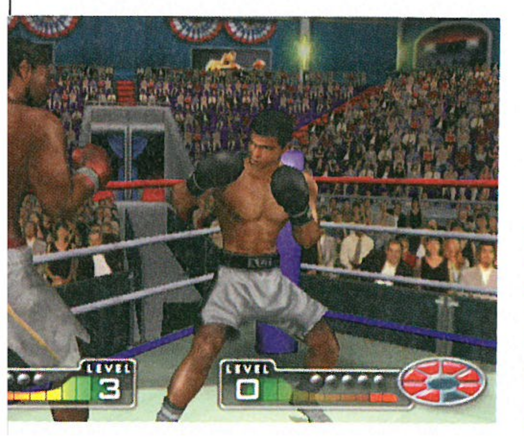
L'un des jeux les plus décevants chez Rage est sans aucun doute Twin Caliber (PS2), un jeu de shoot plat et ennuyeux qui offre la possibilité de diriger indépendamment deux armes en même temps, mais uniquement via les mains des persos ! L'idée est bonne, mais le reste se révèle trop inintéressant pour nous passionner plus de 20 secondes. Heureusement que l'éditeur possède Lamborghini et Rocky...



Knockout Kings 2003

Éditeur : Electronic Arts
Développeur : EA Sports (Canada)
Date de sortie : Automne 2002
Attente : On l'attend pour mieux juger
Consoles : PS2/GC/Xbox

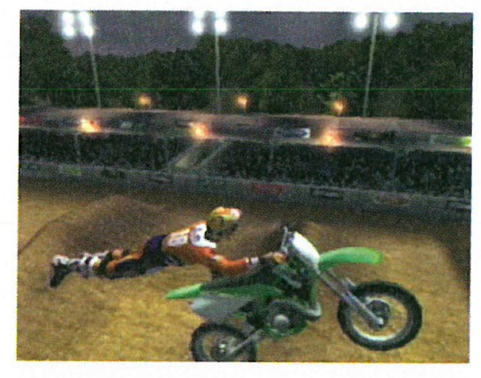
Dans la famille « cuvée 2003 made in EA Sports », je demande la boxe... Bonne pioche ! Bien entendu, Knockout Kings n'échappe pas à la règle et se voit à nouveau décliné sur toutes les plates-formes nouvelle génération. Quelle surprise. Malheureusement, ce nouveau volet poursuit la tendance qui transforme peu à peu la série en jeu d'Arcade. C'est très rapide et plus vraiment réaliste. À ce compte-là, nous avons bien plus apprécié le jeu de Rage basé sur Rocky... Et ce sera sûrement le cas pour vous aussi.



MX Superfly

Éditeur : THQ
Développeur : Pacific Coast Power & Light (États-Unis)
Date de sortie : Fin 2002
Attente : On l'attend
Consoles : PS2/GC/Xbox

THQ adore le motocross et il le montre une nouvelle fois avec ce MX Superfly. Développé par les gars à qui l'on doit déjà MX 2002, ce nouveau jeu du genre est complètement orienté vers les tricks et le saut en Big Air. La réalisation est assez impressionnante, mais on attendra d'y jouer un peu plus pour vous en dire davantage sur le gameplay. On a bien le temps de le voir venir, de toute façon, puisque le titre n'est prévu que pour la fin de l'année.



NCAA Football 2003

Éditeur : Electronic Arts
Développeur : Electronic Arts Tiberon (États-Unis)
Date de sortie : Juillet 2002 (États-Unis)
Attente : On ne l'attend pas du tout
Consoles : PS2/GC/Xbox

Les pros de Madden NFL n'ont qu'à bien se tenir puisque NCAA Football 2003 met en scène une trentaine d'équipes universitaires (plus 117 teams de la division A) prêtes à se foncer dans le lard pour détrôner le roi de sa catégorie. Un titre ambitieux mais qui n'a qu'une chance infime de trouver son public en Europe. Dans la même lignée que Madden, NCAA Football 2003 ne s'adressera qu'à ceux qui comprennent « kekchoze » à ce sport.



Need For Speed Hot Pursuit 2

Éditeur : Electronic Arts
Développeur : Black Box Games (Canada)
Date de sortie : Fin 2002
Attente : On ne l'attend pas trop
Consoles : PS2/GC/Xbox

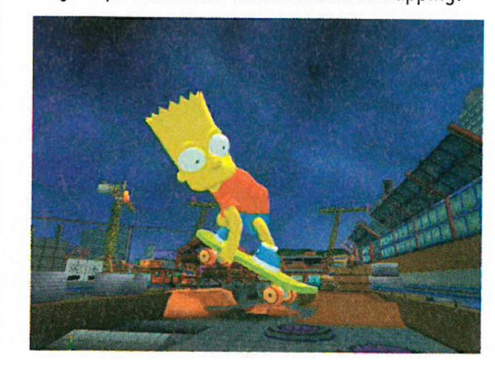
Need For Speed revient à l'assaut des consoles nouvelle génération. Au programme, de la course de bagnoles très orientée arcade, avec une liste de bolides toujours aussi étoffée et amusante à la conduite. On retrouve une nouvelle fois le principe des circuits à plusieurs embranchements. Hélas, la réalisation n'est pas extraordinaire, et ce même sur les 2 dernières machines en date. Espérons que des changements auront le temps d'être opérés d'ici la fin de l'année...



The Simpsons Skateboarding

Éditeur : Electronic Arts
Développeur : Electronic Arts (États-Unis)
Date de sortie : Juin 2002
Attente : On ne l'attend pas du tout !
Consoles : PS2/GC/Xbox

Les Simpsons, on adore ! Et plein d'autres gens aussi, vu leur popularité ! Pourtant, Matt Groening devrait être plus regardant sur les produits dérivés de sa série, car c'est le grand n'importe quoi. Après un jeu de catch incroyablement pourri, voici un jeu de skateboard qui ne marquera pas non plus les esprits. Graphismes simplets, personnages fades, maniabilité assez raide et distance d'affichage pas toujours au top font de ce titre un truc super moyen qui finira très certainement en Zapping.



Multi-plates-formes



Tiger Woods 2003

Éditeur : EA Sports
Développeur : Electronic Arts (États-Unis)
Date de sortie : Courant 2003
Attente : On ne l'attend pas
Consoles : PS2/Xbox/GC

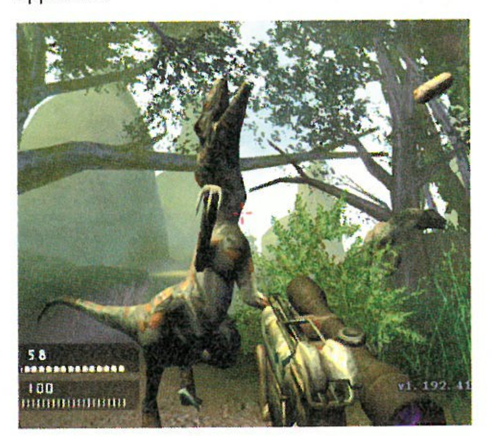
Toujours fidèle à sa politique de développement de suites interminables, Electronic Arts nous prépare bien entendu une nouvelle cuvée de son « tigre des bois » surexploité. Oui, on reconnaîtra mieux les traits du visage de la star du golf. Oui, les différents greens seront plus que jamais super bourgeois et entretenus au KB Fumus virtuel. Quant à savoir si des améliorations de gameplay seront au rendez-vous, c'est une autre histoire.



Turok Evolution

Éditeur : Acclaim Entertainment
Développeur : Acclaim Studios Austin (États-Unis)
Date de sortie : Septembre 2002
Attente : On l'attend
Consoles : PS2/Xbox/GC

La chasse aux dinosaures s'annonce bien musclée sur Xbox, avec une végétation foisonnante et une large gamme d'animaux, d'insectes et d'ennemis à exterminer avec une panoplie d'armes diverses et variées. Les autres supports devraient bénéficier d'un produit similaire en termes de qualité, et proposer eux aussi un massacre en règle de nombreuses créatures préhistoriques innocentes. Un jeu que les bourrins de base vont sans doute apprécier.



Formula One Arcade

Éditeur : Sony C.E.
Développeur : Studio 33 (G.-B.)
Date de sortie : Été 2002
Attente : On ne l'attend pas vraiment...
Console : PSone

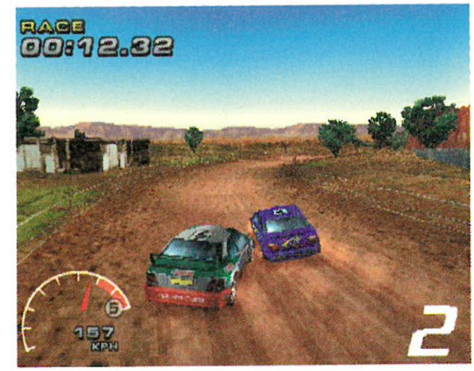
La célèbre simulation de Formule 1 de Sony change de nom et de style. Affublé du terme « arcade », ce titre permettra à tous les amateurs de départ immédiat de convoiter la plus haute marche sur le podium. Sans avoir à tripatouiller les réglages des monoplaces, sans se soucier des dépassements litigieux et autres raccourcis dans l'herbe avec des bonus inédits comme le boost, Formula One Arcade ne plaira pas à tous, d'autant que sa licence perd de sa superbe.



WRC Arcade

Éditeur : Bam ! Entertainment
Développeur : Evolution Studios (G.-B.)
Date de sortie : Fin 2002
Attente : On l'attend grave super pas !
Console : PSone

WRC arrive sur PSone histoire de ratisser large ! Inutile de vous préciser que le jeu n'offre aucune sensation de conduite, que le niveau de la réalisation flirte avec le très nul, que la PSone a beau faire de la résistance de façon vaine, les carottes sont désormais cuites... En somme, s'il y a un titre qui ne restera pas dans les méandres de la mémoire, c'est bien celui-là. D'ailleurs, c'est quoi WRC Arcade déjà ?



Treasure Planet

Éditeur : Ubi Soft (GBA) / Sony C.E. (PSone et PS2)
Développeur : Disney Interactive (États-Unis)
Date de sortie : Hiver 2002
Attente : On les attend, ma foi
Consoles : PS2/PSone/GBA

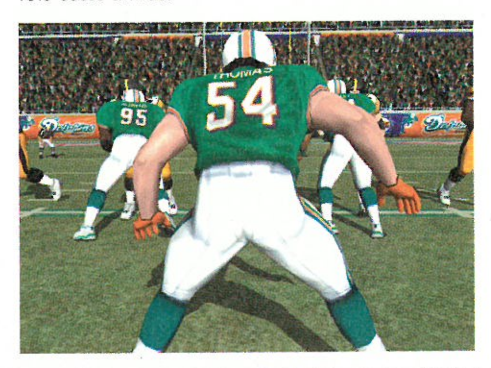
Treasure Planet s'inspire du roman de Robert Louis Stevenson, *L'île au Trésor*, et le transpose dans le futur. Jim Hawkins part à la recherche d'un trésor imaginaire et sera aidé par une drôle de bestiole, Morph, qui peut se transformer en différents objets. Chaque support aura sa propre aventure, avec un gameplay pourtant similaire. Les protagonistes évoluent dans un univers qui confronte les pirates aux technologies futuristes, avec de nombreuses phases aériennes aux commandes d'une planche à voile.



Madden NFL 2003

Éditeur : Electronic Arts
Développeur : EA Sports (Canada)
Date de sortie : Été 2002
Attente : On l'attend
Consoles : PS2/Xbox/GC/GBA

La série des Madden a toujours su nous enchanter avec des jeux non seulement magnifiques, mais aussi et surtout avec des petites trouvailles de gameplay toujours excellentes. Ce nouvel épisode ne devrait pas déroger à la règle (en tout cas techniquement ; pour le reste, il faudra s'y attarder) et c'est tant mieux. Toujours plus beau, toujours plus haut, les fans pourraient bien être comblés encore une fois cette année.



Toutes les sorties japonaises et américaines

On a rarement vu une rubrique Zoom aussi peu fournie. Deux jeux se battent en duel : Castlevania White Night Concerto, sur lequel Kendy s'extasie en modifiant toutes les deux minutes l'inclinaison de sa GBA pour trouver l'éclairage optimum, et World Fantasista, une « simu » de football opportuniste plutôt médiocre signée Square. Même du côté des Zappings, c'est la misère ! Le père Greg me souffle amoureusement dans le creux de l'oreille que le mois prochain l'actualité nippone devrait logiquement être un poil plus excitante. Bah, peu importe, à l'heure qu'il est, vous êtes sûrement allongé sur une serviette de plage bien ringarde et vous vous dévissez le cou en matant les naïades en bikini. Profitez-en, la rentrée, finalement, ce n'est pas si loin que ça ! Dans deux mois, les cours vont reprendre, les feuilles tomberont des arbres, il pleuvra quasiment tous les jours, l'Inde et le Pakistan se foutront sur la gueule, pire, Roger Lemerre sera peut-être brûlé sur la place de la Bastille ! Détendez-vous, je plaisantais...



Castlevania White Night Concerto (GBA) p. 146
Zappings p. 148
World Fantasista (PS2) p. 147

GAME BOY ADVANCE

Note 8/10

Castlevania White Night Concerto

Un an et quelques mois après la sortie du premier Castlevania sur GBA, Konami nous ressert un plat garni du système identique, mais saupoudré d'une approche différente. La dégustation tout de suite...







C'est l'été, il fait beau et une créature affriolante m'invite à venir tester son matelas. « Euh... non merci, si je reste au soleil, c'est pas pour me faire aborder par des gonzesses mais pour finir Castlevania ! » Voilà le genre de situations dans lesquelles nous plaçait Circle Of The Moon, jeu excellent mais ô combien trop sombre ! Devant les nombreuses plaintes des joueurs, Konami nous a réalisé cette « suite » dans des tons plus clairs, voilà qui rassurera les fans inquiets. Pour l'histoire, le jeu nous emmène en 1748, soit après Castlevania 2 Nes (1698) et avant Dracula X PC Engine (1792). Le héros est Juste Belmont, le petit-fils de Simon. Un soir, son ami Maxime rentre couvert de blessures, annonçant que son amie Lydie a été emmenée dans un étrange château. Arrivé sur place, Juste rencontre la Mort, qui lui apprend que ce château est celui de Dracula mais qu'il n'est pas le propriétaire. Voilà donc Juste confronté à deux problèmes : retrouver sa meuf et découvrir qui a ramené ce château de l'enfer.

DIFFÉREMMENT BON

Ce qui marquait beaucoup dans COTM, c'était les superbes musiques et l'anim' un peu raide du personnage. Pour WNC, on assiste au contraire. Les musiques sont passées à de vulgaires accords en PCM scandaleux et l'animation a gagné en fluidité. Même si Juste est moins rapide que Nathan, il est plus facile à manier. En fait, Juste se joue exactement comme Alucard dans la version culte PSone. Côté graphismes, on ne s'extasie qu'un niveau sur deux, ce qui est bien dommage. Mais même si techniquement, il n'est que bon, WNC se révèle excellent au niveau de l'intérêt. Outre l'aspect recherche très fouillé, le système de combat est cette fois-ci encore différent. Dans le jeu, Juste pourra trouver 5 livres de magie : feu, glace, foudre, vent, invocation. Chacun de ces ouvrages, combinés aux armes classiques (hache, poignard, croix), donnera un sortilège différent, qu'il sera bon d'expérimenter. Au niveau du château, les fans seront servis puisqu'il y en a deux et qu'ils sont immenses ! Cependant, le jeu est beaucoup plus facile que COTM puisqu'il est possible de sauvegarder à n'importe quel moment ! Même si, après une mort virtuelle, on ne se retrouve pas sur le lieu de sa sauvegarde précédente mais dans une « save chamber », cela limite les pertes de temps et d'objets. Excellent, prenant et hypnotisant, WNC ne sera pas le pourfendeur du Castlevania PSone, mais fera certainement passer des moments passionnants aux joueurs. Avec lui et Golden Sun 2, sorti au Japon lorsque vous lirez ces lignes, l'été sera hot !

Greg



Clin d'œil à Gradius : en mêlant la bible avec le sortilège de foudre, on obtiendra un champ de force identique à celui du célèbre shoot.



Face aux boss, un déluge de magies ne sera pas de trop, même si cela gêne parfois la visibilité.



Certains boss sont vraiment, comment dire... ah oui, énormes !

Castlevania WNC

Éditeur	Konami
Dispo. Europe	Fin 2002
Genre	Action/RPG
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	Oui (3)
Niveaux de difficulté	Aucun
Difficulté	Moyenne
Continues	Illimités
Spécial	
Existe sur	Rien d'autre !
Compréhension de la langue	Indispensable



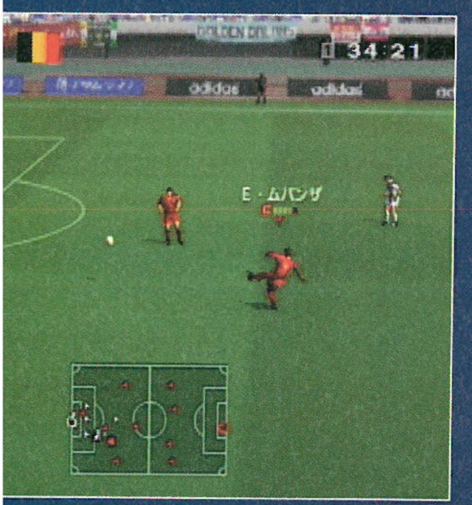
Note 5/10

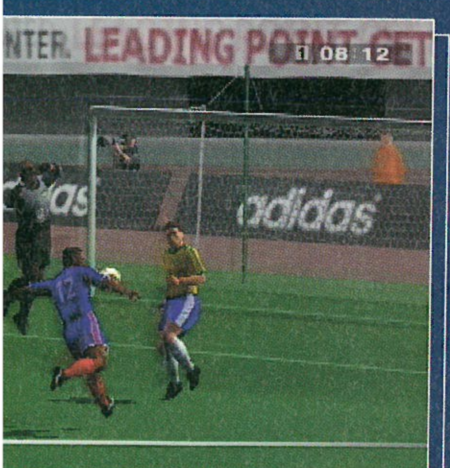
World Fantasista

La déferlante de foot continue ! Après EA, Konami, Sony, Rage et j'en passe, voilà que Squaresoft vient rajouter un titre sur un marché plus que saturé. Va-t-il arriver à se faire une place dans le cercle très fermé des jeux réussis ? La réponse est... non !



Essayez de reconnaître quelqu'un dans le lot, je pense que vous allez avoir du mal.





Ah, France-Brésil... des souvenirs bien lointains...

La fièvre de la Coupe du Monde s'est aussi emparée du Japon. Sans doute motivé par le carton de Winning Eleven 6 dans les charts nippons (plus de 750 000 exemplaires à ce jour), Square tente de rafler sa part du gâteau. Maintenant, est-ce qu'on peut s'improviser expert en foot et pondre un jeu solide sans la moindre expérience ? Rien n'est moins sûr. Comme on pouvait s'en douter, la cinématique d'intro est super bien foutue, y a du « Square Inside », c'est clair ! Elle est impressionnante, mais comme dit Gollum, « c'est ce qu'il y a de mieux dans le jeu » ! Effectivement, il a raison le bougre, car en ce qui concerne le jeu à proprement parler, ça laisse à désirer. Graphiquement, c'est plutôt réussi, même si l'on ne reconnaît quasiment pas les joueurs (la tonsure de Zidane a été oubliée, bonjour le souci du détail...), on a déjà vu bien pire. En revanche, le joueur laisse toujours une trame derrière lui, c'est super étrange et on n'arrive pas à s'expliquer le pourquoi de ce choix ; en tout cas, c'est très gênant pour le confort visuel. De plus, Square Touch' oblige, on remarque un effet de flou des plus désagréables.

LE PIRE RESTE À VENIR

Si les animations sont de bonne facture, la manière dont elles s'enchaînent s'avère ratée. Par exemple, les passements de jambes sont esthétiquement réussis, mais la transition avec le geste qui suit s'opère assez brusquement, voire brutalement (c'est un peu le même problème qu'avec FIFA). En fin de compte, les déplacements sont très rigides et rendent les dribbles difficiles. Côté circulation de balle, malgré une palette de gestes assez complète, les passes ne sont pas assez précises pour développer un jeu fluide. Néanmoins, la gestion des corps à corps et autres tirages de maillot sont à l'origine une bonne idée (c'est même la seule idée, je pense), mais on revoit toujours la même anim' qui ralentit le jeu à mort et casse le rythme... Reste ensuite les occasions dans la surface de réparation qui donnent des situations tellement confuses qu'on en rigolerait presque. C'est de l'arcade, on tire et on retire encore jusqu'à ce que le gardien laisse filer la balle dans les filets. Par ailleurs, l'I.A. a un comportement minable, les équipiers n'apportent que peu de soutien dans les actions, à tel point qu'il faut souvent tout faire soi-même. Nom de Zeus, il n'y a donc que Winning Eleven qui arrive à pondre quelque chose de correct à ce niveau ? Heureusement, le titre est relativement bien fourni en compétitions. Même si ce n'est pas faramineux, il y a de quoi passer un moment dessus. Mais d'une manière générale, le jeu de Square ne vaut pas son prix en import. C'est définitif, Square devrait en rester aux RPG, après tout c'est ce qu'il sait faire de mieux. Ou alors s'améliorer à mort dans le foot !



Angel

World Fantasista	
Éditeur	Squaresoft
Dispo. Europe	Est-ce vraiment indispensable...
Genre	Football
Nbre de joueurs	1 ou 2
Sauvegardes	Oui (119 Kb)
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegarde
Spécial	R.A.S.
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	[illegible]

Toutes les sorties japonaises et US

Cet été va être chaud ! Car du côté des jeux import à paraître durant les congés, ça fleure bon les Hits ! Jugez plutôt : Family Tennis (GBA) le 14 juin, Golden Sun 2 (GBA) le 28 juin, Suikoden III (PS2) le 11 juillet, ou encore Beach Spikers (GC) le 18 juillet et Mario Sunshine (GC) le 19 juillet ! Sans oublier Gungrave (PS2) le 18 juillet également et Jojo's Bizarre Adventure (PS2) le 25 juillet ! On se retrouve bientôt... « pourrrrrrrr tout ça ! » !

Dragon Ball Z Legacy of Goku



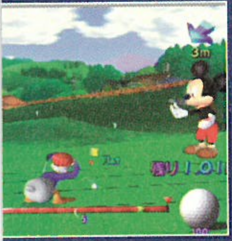


RPG japonisant réalisé par des Ricains, DBZ est très décevant. L'histoire, d'abord, est très basique : Songohan a été enlevé par Raditz, et c'est à Songoku d'aller le sauver, comme dans la série. Mais il se perd dans la forêt et doit se battre contre des chiens et des serpents plus forts que lui... Qu'est-ce qu'on s'éclate ! Techniquement décevant, DBZ l'est aussi dans son déroulement, son scénario, sa linéarité, bref, tout. Mais le pire, c'est que la série n'est pas respectée ! Préférez-lui plutôt la moche mais fidèle version SFC. Une preuve de plus qu'en matière d'adaptation d'œuvres japonaises, il n'y a rien de plus dangereux qu'un animefan américain.

Greg



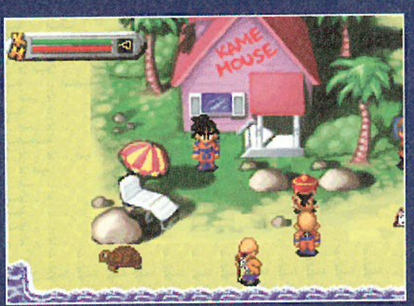
Dragon Ball Z



Disney Golf Classic



Dragon Quest





3 — *Éditeur : Infogrames*
Compréhension de la langue : Indispensable
Sortie européenne : N.C.

Disney Golf Classic







Disney et Capcom s'associent pour nous servir une petite simulation de golf fort sympathique. Proche du premier Everybody's Golf dans son style, Disney Golf Classic possède un gameplay ultra-simple, avec une jauge pour ajuster la puissance de ses swings. Une certaine dextérité est requise pour placer un coup parfait. On choisit son personnage en fonction de ses qualités techniques, de sa puissance ou de sa « normalité ». On peut jouer jusqu'à 4 et suivre le trajet de sa balle sous tous les angles en orientant la caméra. Un jeu de golf facile d'accès, avec les conseils de Mickey et tous les persos de Disney, pour les jeunes et moins jeunes !

Karine



7 — *Éditeur : Capcom*
Compréhension de la langue : Utile
Sortie européenne : Houla...

Dragon Quest Monsters I & II









Après les versions GB de DQ Monsters I & II, le patron d'Enix a voulu une 14e Porsche, ce qui l'a conduit à refaire ces deux titres sur PSone. Plus sérieusement, c'est surtout histoire de ne pas rater les vacances scolaires japonaises, Star Ocean 3 étant en retard. Que dire sur ce Pokémon-like qui propose 3 jeux en 1, des combats moches, des graphismes simples, et un principe de jeu qui rend l'obtention des monstres plus aléatoire que dans Pokémon ? La cible visée étant les petits enfants japonais, fans de Xenosaga vous pouvez passer votre chemin. Fans de DQ, certaines références vous amuseront, mais à plus de 80 euros en import, est-ce bien raisonnable ?

Greg



6 — *Éditeur : Enix*
Compréhension de la langue : Recommandée
Sortie européenne : Hein ? Deux ?

Earthworm Jim 2

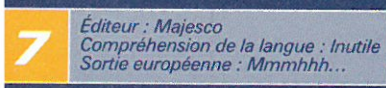


Earthworm Jim est de retour sur la GBA avec cette fois-ci une bande sonore et des bruitages de meilleure qualité. À l'instar du premier opus, il s'agit d'un titre d'action-plate-forme ultra-difficile qui mise sur une ambiance humoristique et une animation du personnage digne d'un dessin animé. Côté possibilités, Jim peut utiliser sa pétoire, donner des coups de fouet avec le sommet de son crâne, s'accrocher aux parois des promontoires… S'il est vrai que le titre jouit de qualités indéniables, certains joueurs peuvent en revanche être agacés par son niveau de difficulté trop élevé. C'est la raison pour laquelle nous le conseillons plus vivement aux experts du paddle qu'aux bambins.

Kendy



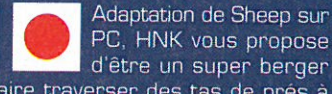




7 — *Éditeur : Majesco*
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : Mmmhhh…

Hitsuji No Kimochi



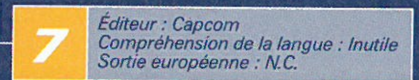


Adaptation de Sheep sur PC, HNK vous propose d'être un super berger [...]t de faire traverser des tas de prés à [...]s moutons. Pour cela, il faudra utiliser [...] chien pour les guider, mais attention, [...] la manière des Lemmings idiots, ces [m]outons-là font n'importe quoi, et cer[t]ains se perdent ! À vous donc de trou[ve]r le bon itinéraire pour les amener au [c]amion sans encombre ! Graphiquement [d]épouillé, HNK n'est pas un Rockman, et [la] réalisation un peu sheep, euh cheap, [n']affectera personne. Jeu parfait pour la GBA, il permettra aux fans de casse-tête de patienter jusqu'à la sortie de Monkey Ball. À noter : la version américaine, titrée « Sheep », propose la langue française.

Greg







7 — *Éditeur : Capcom*
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : N.C.

New York Run About 3 Neo Age



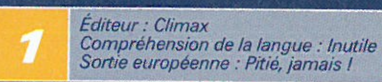


Pour un titre censé concurrencer Wreckless, Run About 3 est à des années-lumière de remplir son contrat. La note d'intérêt va sûrement en choquer plus d'un, mais sincèrement, comment apprécier un jeu de caisses incapable d'afficher un frame-rate supérieur à 10 images/seconde ? On a rarement vu un moteur 3D aussi poussif sur PlayStation 2. Ok, il y a de la circulation, les modèles physiques sont assez sophistiqués pour un titre arcade, la map de Manhattan est relativement vaste, mais rien de comparable à la complexité des environnements de GTA III ! Alors, comment expliquer une telle tare technique ? Les programmeurs sont tout simplement mauvais. Une dernière chose : il paraît que Kan Naitô, le créateur du cultissime Landstalker, a participé au développement de ce troisième volet, difficile à avaler. Fuyez !

Willow







1 — *Éditeur : Climax*
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : Pitié, jamais !

Otostaz







Otostaz, c'est un peu le pari fou. Un Tetris-like qui fleure le Sim City, c'est pas banal, et en plus ça donne quelque chose de divertissant. Devant vous défilent de droite à gauche des « bandes » de ville, qu'il faut remplir avec ce qui vous tombe sous la main : terre, arbre, eau. Pour gagner des points, il s'agit de construire des maisons, et pour cela, on devra agencer de la terre, de l'eau et des arbres ensemble. Lorsque deux maisons sont créées en vis-à-vis, cela donne des super maisons, qui elles-mêmes donneront des maisons encore plus grosses. Sympa, sans prétention et sans Game Over, voilà un jeu parfait pour votre copine que vous trouvez trop mignonne lorsqu'elle sautille de joie après avoir passé un niveau.

Greg







7 — *Éditeur : Sony C.E. Japon*
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : Pas improbable…

Hitsuji No Kimochi



Earthworm Jim 2

Earthworm Jim 2



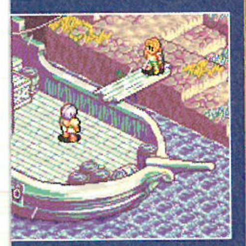
New York Run About 3 Neo Age



New York Run About 3 Neo Age

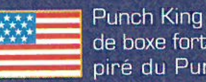


Punch King



Tactics Ogre

Punch King

Punch King est un jeu de boxe fortement inspiré du Punchout de la NES. Hélas, l'éventail des attaques est limité à 5 coups et la maniabilité n'est pas au rendez-vous. Même avec la présence de mouvements d'esquive et d'une jauge de fatigue, il est difficile de pouvoir aborder les joutes de façon « technique » du fait de la pauvreté du gameplay. Une constatation assez navrante, d'autant plus que la réalisation est plutôt bien fichue, avec des effets de zoom et de transparence qui vous permettent de conserver une excellente lisibilité des attitudes de votre adversaire. Encore une énorme déception à mettre sur le compte d'une énième production « éclair » made in Acclaim.

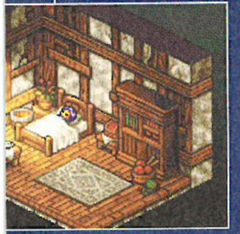
Kendy







Éditeur : Acclaim
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : Paf !



Tactics Ogre



Yōkaidō

Tactics Ogre : The Knight of Lodis



Près d'un an après la version japonaise, le dernier opus de la saga Ogre Battle débarque enfin dans la langue de Shakespeare pour permettre au plus grand nombre d'en apprécier les subtilités. Car en plus de proposer de jolis graphismes et des musiques conquérantes, la profondeur de ce RPG stratégique est impressionnante : le scénario est complexe (truffé d'embranchements qui influent sur le cours de l'histoire), les classes nombreuses et la quête passionnante. En outre, la traduction anglaise est d'une rare qualité, limite précieuse... On pourra peut-être reprocher une intelligence artificielle pas toujours optimale, mais en attendant Final Fantasy Tactics, les fans comme les néophytes du genre peuvent se jeter sur cette merveille de Quest !

Yann





8 *Éditeur : Atlus/Quest*
Compréhension de la langue : Indispensable
Sortie européenne : Un jour mon Ogre viendra...

Tottoko Hamtarō 3

Si vous avez 8 ans, que vous vous bâfrez de sushis et que vous êtes Japonais, Hamtarō 3 est fait pour vous ! Nouvelle licence forte de Nintendo au Japon, Hamtarō est un succès à la télé et sur console ! Mais contrairement à un Pokémon, Hamtarō (le jeu) est volontairement gamin et simpliste. Le joueur devra donc faire comme dans le dessin animé et utiliser les mots-clés d'Hamtarō, du genre « Hamuha ! » ou « Kunka-kunka ! » qui signifient « bonjour » et « snif snif ». Le principe sera d'utiliser les onomatopées au bon moment, comme « kunka-kunka » sur une graine de tournesol pour la manger. Hamtarō est prévu en France à la télé et sur GBA après les États-Unis, donc a priori en fin d'année.

Greg







6 *Éditeur : Nintendo*
Compréhension de la langue : Recommandée
Sortie européenne : Fin 2002

Yōkaidō





« Vraiment pourri » : ce sont les premiers mots qui me viennent à l'esprit (il est vrai très limité) pour qualifier ce « jeu ». Le jeune Roger (ou n'importe quel autre prénom) est un nouvel exorciste qui va pouvoir combattre des vilains démons grâce aux propres diables qu'il aura capturés... Graphismes rappelant les meilleurs moments de la Master System, scénario inexistant, clichés à foison et systèmes de combat classiques font de ce pauvre clone de Pokémon version Japon féodal un titre sans aucun intérêt. Pour tout vous dire, c'est même encore moins bon que DBZ, donc comme dirait le capitaine du vaillant Titanic : « Au sec... gloub ! »

Greg



3 *Éditeur : Fuuki*
Compréhension de la langue : Indispensable
Sortie européenne : Yo, caille !



Toutes les sorties du mois passées au crible

Durant les mois de juillet et août, comme tout le monde part faire bronzette, ça ne sert pas à grand-chose de sortir des jeux, les consommateurs gardent leurs brouzoufs pour s'acheter des palmes, un masque et un tuba... Du coup, pas grand-chose de transcendant à signaler, si ce n'est un portage Xbox de 007 Espion pour Cible, de F1 2002 sur PlayStation 2, une simulation de course de camion étonnante de réalisme qui ne devrait connaître qu'un succès d'estime, Pikmin pour jardiner sur GameCube, et bien sûr, la « star » de l'été, j'ai nommé V-Rally 3. Alors évidemment, concernant le titre d'Eden Studios, comme ça a été le cas pour les versions PSone, deux clans s'affrontent : à ma gauche Julo et Willow, les pro-Colin McRae Rally de service qui trouvent que les voitures se comportent vraiment bizarrement, et à ma droite le chevelu Elwood et Mister Brown qui ont été conquis par le feeling arcade/simulation de ce troisième volet. Et au milieu Trazom, qui adore les deux styles. Vous l'aurez compris, les fans de Codemasters préféreront sûrement attendre Colin, dont le lancement, rappelons-le, est prévu pour le mois de septembre. Plus que jamais, choisis ton camp camarade !

Top rédac

Le soleil, les naïades en tenues moulantes, les folles chevauchées estivales, le repos, la glande, le farniente... Yeah, cet été, j'vous l'assure, ça va grave babouler ! En attendant, l'Équipe de France (Aka Sponsoriséland) vient de sortir sans gloire de la Coupe du Monde. C'est la viiiie. À la rédac, certains sont dépités comme des otaries « parkinsoniennes », tandis qu'une poignée de sauvages est trop jouasse que la France se soit pris un vent. Suuuper pour l'ambiance. Vous l'aurez compris, c'est la guerre, et notre seul moyen de nous réunir reste de vous parler de notre passion : les « zeux vidéaux », sans concessão ! Et ce mois-ci, place au gargantuesque E3 ! Résultat : les tests se font plus discrets. Mais qu'importe, l'été est dans la place, et ça, ça baboule grave ! Excellentes vacances baboulifiantes à tous ! Et, malgré ce que diront les mauvaises langues, vive Trezegoaaaal et les Bleus ! Non, mais c'est ça la vraie passion...

La notation des tests

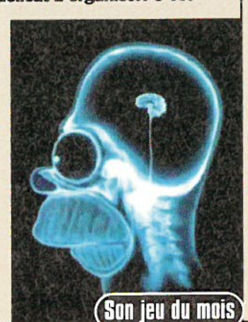
Les notes techniques sont sur 20, tandis que la note globale d'intérêt, celle qui prime, est, elle, sur 10. En voici le barème détaillé :

Tout juste bon à caler une table.	0	6	*À acheter éventuellement, si on aime le genre.*
Évitez-le à tout prix, c'est un ordre !	1	7	*Un bon jeu à de nombreux égards.*
De très grosses lacunes. Urgl !	2	8	*Un très bon titre qu'il faut avoir dans sa ludothèque.*
Une minute de plaisir. Et encore !	3	9	*Exceptionnel ! J'achète les yeux fermés.*
Pourrait vraiment mieux faire.	4	10	*Un jeu d'anthologie. Un ou deux par génération de console.*
Un jeu tout juste moyen, sans plus.	5		

La rédac en folie !

Karine

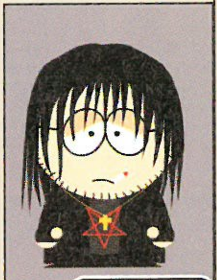
Entre Roland Garros, la F1 et le Mondial, mon emploi du temps est de plus en plus délicat à organiser. C'est tellement agréable d'allumer sa télé et de tomber sur un match. Le problème, c'est qu'après avoir adopté ce rythme, le mois de juillet va me sembler bien terne. Heureusement, la diffusion de la nouvelle saison de *Buffy* vient de débuter ! Faut que j'emmène ma TV en vacances.



Son jeu du mois : *V-Rally 3 (GBA)*

Angel

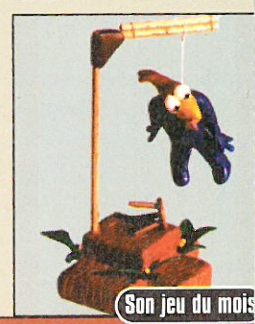
Je sens que la Coupe du Monde va m'être fatale. Me lever tous les jours à 8h pour regarder trois matchs coup sur coup, ça commence à devenir une véritable épreuve ! Enfin, c'est une fois tous les 4 ans, donc il faut assurer ! À l'heure où j'écris ces lignes, on en est encore au premier tour, mais je ne peux pas m'empêcher de conclure sur un « Viva España ! ». Avec un peu de chance...



Son jeu du mois : *Castlevania WNC (GBA)*

Mister Brown

Alors ça y est, on a gagné la deuxième étoile ? Non ? On a perdu ? Qui a gagné ? Comment ça vous n'en savez rien ? Ce n'est pas encore terminé ?! Bon ben, quel que soit le résultat, ne soyons pas tristes, c'est que du foot, y a plus grave, et puis avant toute chose, ce doit être une fête mondiale ! On se console comme on peut...



Son jeu du mois : *V-Rally 3 (PS2*

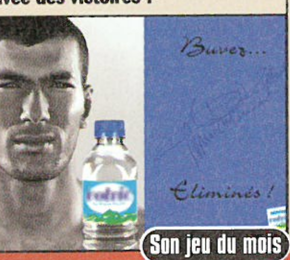
T.S.R.

La Coupe du Monde, ça a du bon. Angel a ainsi pu découvrir le matin, un concept jusqu'ici abstrait pour lui. Les gens dans la rue, l'odeur si spécifique, la lumière particulière... Angel n'en croyait pas ses yeux. Tout ça pour suivre les matchs de foot... Quel courage, quel athlète !

Son jeu du mois : *V-Rally 3 (PS2)*

Trazom

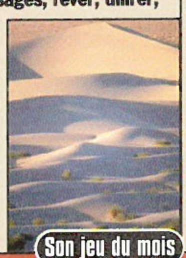
Bon sang, ça fait un an et demi que je n'ai pas pris de vacances ! Cette fois, j'emmène ma fille au soleil ! À ce propos, j'espère vraiment que cet été, Montoya fera parler la poudre avec des victoires !



Son jeu du mois : *V-Rally 3 (PS2 & GBA)*

Gollum

L'été dernier fut inoubliable. Un an que j'attends de nouvelles vacances ! Je n'en puis plus. Je vais enfin pouvoir refaire le plein d'énergie positive, noyer mes yeux dans un océan de calmes et enivrants paysages, rêver, dilirer, remater *Amélie Poulain* et faire couler du Craig Armstrong dans mes n'oreilles... Et faire tiep.



Son jeu du mois : *Pikmin (GC)*

Willow

Après un paint-ball mémorable à Las Vegas et les soirées hypes de L.A. (l'E3), il va falloir s'occuper un peu en partant faire un snowcamp aux 2 Alpes et en enchaînant derrière avec une petite semaine en Corse si on veut bien de moi là-bas... Tiens, et si je rejoignais Greg au Japon ? Greg ! Hé mais t'en vas pas !

Son jeu du mois : *Super Trucks (PS2)*

Chris

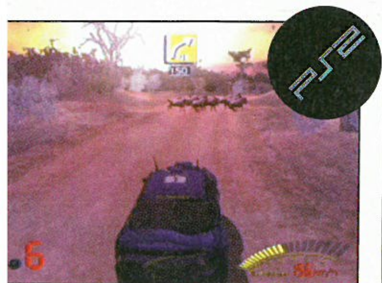
Moi, j'aime beaucoup Paris l'été. On a presque l'impression de se retrouver dans un autre pays avec les innombrables touristes qui débarquent. Tout à coup, la capitale est plus gaie, moins stressée, moins polluée... Et dire que pendant ce temps, plein de gens sont à la plage. Curieux.

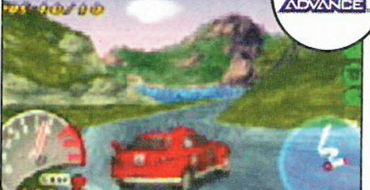


Son jeu du moi : *Castlevania WNC (GB*

LES JEUX DU MOIS

Ce mois-ci, la rédaction de Joypad a élu :


V-Rally 3 (PS2)


V-Rally 3 (GBA)


Pikmin (GC)


F1 2002 (PS2)

TOP 10 DE LA RÉDAC

(toutes machines et versions confondues)

1.	Metal Gear Solid 2 (PS2)	37 pts	-6	↓
2.	ICO (PS2)	28 pts	=	
3.	biohazard (GC)	15 pts	-4	↓
4.	Final Fantasy X (PS2)	14 pts	+5	↑
5.	Winning Eleven 6	13 pts	=	
6.	Silent Hill 2 (PS2)	12 pts	=	
7.	GTA III (PS2)	10 pts	+5	↑
	Halo (Xbox)	10 pts	=	
8.	Castlevania Night White Concerto (GBA)	9 pts	Nouveau	
9.	Medal Of Honor En Première Ligne (PS2)	8 pts	-1	↓
10.	V-Rally 3 (PS2)	5 pts	Nouveau	
	Super Smash Bros. Melee (GC)	3 pts	Nouveau	
	Virtua Fighter 4 (PS2)	3 pts	-5	↓
	Tekken 4 (PS2)	3 pts	-4	↓
	Star Wars Rogue Leader (GC)	3 pts	-2	↓

JOYPAD MÉGASTAR



C'est les vacances les guys, et les développeurs ont eux aussi le droit de partir loin, très loin. Résultat : les Mégastars ne pleuvent pas vraiment ce mois-ci, même si F1 2002 et V-Rally 3 font briller les couleurs de la PS2. Tiens d'ailleurs, V-Rally 3 déchire aussi sur Game Boy Advance, révolutionnant carrément la simu automobile sur portable. La supra babouleri, en somme...

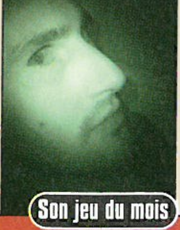

V-Rally 3 (PS2)

ON EN RÊVE DÉJÀ...

Gollum >>>>>>>>>>>>>>>> BIOHAZARD Ø (GC) et Super Mario Sunshine (GC)
Willow >>>>>>>>>>>>>>>> Splinter Cell (Xbox) et SOCOM US Navy Seals (PS2)
Chris >>>>>>>>>>>>>>>>>> Suikoden III (PS2) et Final Fantasy XI (PS2)
Elwood >>>>>>>>>>>>>>>> Splinter Cell (Xbox) et Projet BG&E (PS2)
Kendy >>>>>>>>>>>>>>>>> Splinter Cell (Xbox) et Deus Ex 2 (Xbox)
Greg >>>>>>>>>>>>>>>>>> Super Robot Taisen R (GBA) et Super Mario Sunshine (GC)
T.S.R. >>>>>>>>>>>>>>>>> Tomb Raider Angel of Darkness (PS2) et Mickey Mouse (GC)
Trazom >>>>>>>>>>>>>>>> Splinter Cell (Xbox) et Super Mario Sunshine (GC)
RaHaN >>>>>>>>>>>>>>>> Project Ego (Xbox) et Steel Battalion (Xbox)
Julo >>>>>>>>>>>>>>>>>> Shenmue III (?) et Tenchu 3 (PS2)
Angel >>>>>>>>>>>>>>>>> Perfect Dark Zero (GC) et Colin McRae 3.0 (PS2, Xbox)
Karine >>>>>>>>>>>>>>>>> Colin McRae 3.0 (PS2, Xbox) et Zelda (GameCube)
Mister Brown >>>>>>>>>>> Colin McRae 3.0 (PS2, Xbox) et Tenchu 3 (PS2)

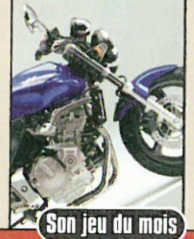
Elwood

Vous avez dû ...endre parler de la Coupe du ...nde de foot... Mais si voyons, ...te compétition super intimiste ...ie sur toute la planète par une ...ada de beaufs vociférants. ...n petit doigt me dit que les ...us vont ...ridicules. ...rk, gnark, ...oup-ci ça ...rait bien ...ler, début ...et, sur les ...mps-...ées...


Son jeu du mois
V-Rally 3 (PS2)

Kendy

Bon, ces vacances vont encore être placées sous le signe du boulot ! Mais d'une tout autre nature puisque je vais passer mon permis moto et tenter de rejoindre la clique des gros bourrins en cuir et santiags. Argh, j'ai hâte de piloter ma future Hornet, et qui sait, mourir sur le périph !


Son jeu du mois
Castlevania WNC (GBA)

RaHaN

Ce qui ressort le plus de l'E3 2002, quelque part, c'est qu'il est temps de partir en croisade contre le Cel Shading, je crois. J'en ai déjà marre des jeux en Cel Shading. Y en a trop, partout, tout le temps. Et même pas toujours très bien faits. Zelda GC, ce sera ma dernière dose de Cel Shading, hop.

Son jeu du mois
Castlevania WNC (GBA)

Greg

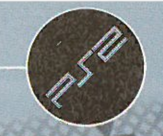
Pff, encore des vacances au Japon. Devoir acheter des softs et des robots pas chers, aller bouffer avec Koji Aizawa et l'équipe de *Famitsu*, aller à la plage avec Keiko et ses copines mannequins, c'est pénible. Je vous jure, je sature !... Ok je plaisantais, détendez-vous, et bonnes vacances !

Son jeu du mois
Castlevania WNC (GBA)

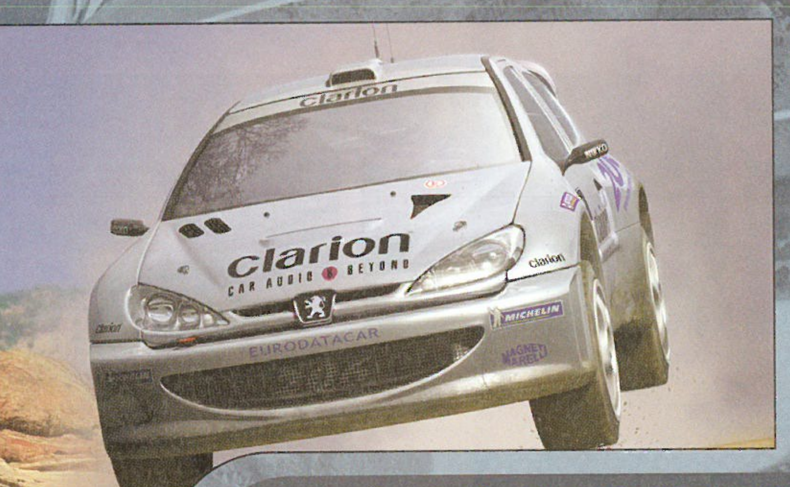
Julo

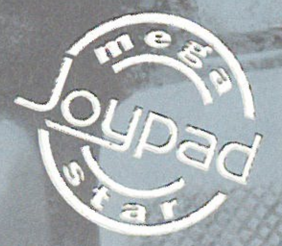
Ce mois-ci, je remercie Angel d'avoir trouvé sur le Net l'objet de tous mes désirs... Pouvoir se servir des bières pression à domicile, ça c'est la classe ultime ! Le bougre s'est en plus porté volontaire pour me payer la machine lorsque j'aurai mon appart. Cool, merci pigeon !

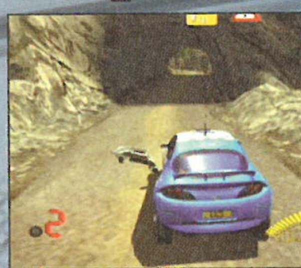

Son jeu du mois
Castlevania WNC (GBA)



V-Rally 3

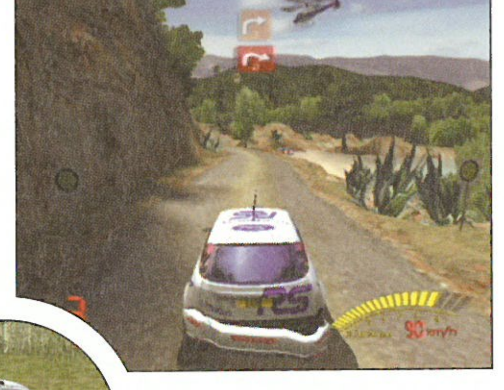


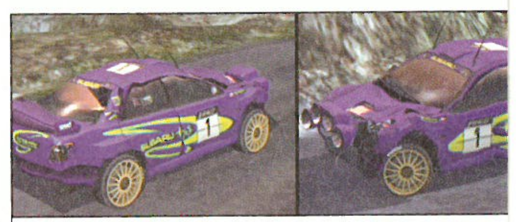




Après avoir obtenu ses lettres de noblesse sur PSone, V-Rally compte bien poursuivre sa brillante carrière sur PS2 avec un troisième épisode placé sous le signe de la continuité dans le gameplay… et du renouveau dans la réalisation.

V-Rally est typiquement le genre de jeu qui soulève à coup sûr une polémique à la rédac. En gros, y a les pro et les anti, chacun soutenant mordicus son point de vue, preuve et mauvaise foi à l'appui. Tenez, Willow par exemple. Ben il aime pas ce troisième épisode, arguant que les voitures sont rivées sur un axe, qu'elles réagissent comme des paquebots et qu'on n'arrête pas de se faire « bumperiser » sur les bas-côtés. Ça, faut l'entendre notre petit roquet jovial revenu d'entre les SWAT, tentant de défendre son opinion… « Déjà, en y repensant, j'me rends compte que j'avais surnoté V-Rally 2. » Ahhhhh, FAUTE monsieur Willow, on ne revient pas sur son jugement, sinon après, le lecteur il a plus confiance en toi !!! Bon, d'un autre côté, ses commentaires ne sont pas dénués d'un certain bon sens. Oui, les caisses à la mode V-Rally ont un peu tendance à pivoter sur un axe, oui la direction est sensible (mais paramétrable), oui l'inertie dans les virages est importante et les transferts de masses parfois pachydermiques… Mais que voulez-vous, c'est aussi ça la signature infaillible de la saga. Alors forcément, on aime ou on déteste…





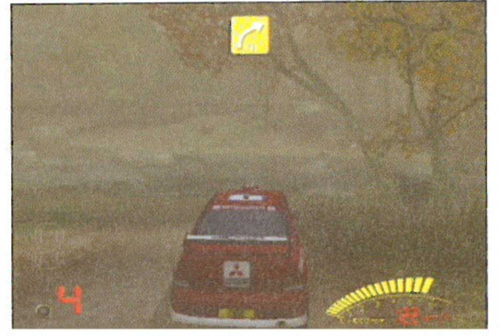
Pour en arriver là, j'ai dû batailler pendant dix bonnes minutes, mais le résultat est à la hauteur : ma caisse est ruinée de A à Z, façon puzzle !

Terrain connu

Flash-back, 3 ans en arrière sur PSone… V-Rally 2… À l'époque opposé à Colin McRae 2.0 sur le créneau des simulations de rallye, le titre d'Eden Studios s'en sortait avec les honneurs, grâce à ses modes de jeu efficaces et ses spéciales généreuses (70, il me semble). Retour au présent avec V-Rally 3 et ses coupes sombres : exit le mode Arcade, fini le mode Multijoueur, bye bye l'éditeur de niveaux, ciao le cortège de spéciales et ses 12 rallyes… Allez zou, on taille dans le gras façon boucher : modes Carrière, Time Trial et Challenge, 6 rallyes pour 24 spéciales (48 si on compte les versions « reverse »), et pis c'est tout ! M'enfin, allons charcuter les entrailles de la bête pour voir de quoi il retourne. Tiens, c'est marrant, mais le mode Carrière ressemble vraiment à un mode Carrière ; entendez par là qu'il vous permet de manager votre évolution au sein des Championnats. En fait, le principe est simple : via un système d'e-mails, vous recevez des propositions d'essai de la part de constructeurs. Le principe : boucler une spéciale dans un temps imparti. Si vous y parvenez, l'écurie vous propose de signer un contrat pour la saison. Bon, au début, vous imaginez bien que les choses ne sont pas faciles (caisse pourrie, team de seconde zone…) et vos objectifs pour votre première année consistent simplement à arriver au moins douzième au classement géné-



Avec 5 vues disponibles, chacun pourra trouver son bonheur… mais celle du capot n'est pas la plus jouable.



fiche technique

Éditeur	Infogrames
Développeur	Eden Studios (France)
Genre	Simulation de rallye
Nbre de joueurs	1 à 4 (en alternance)
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Élevée
Continues	Oui (sauvegarde)
Nbre de rallyes/spéciales	6/24
Spécial	Rien
Existe sur	GBA



La vue cockpit offre de très bonnes sensations… au détriment de la lisibilité de la piste.

ral, dans la catégorie 1,6l. Par la suite, les nouvelles écuries qui cherchent à vous recruter vous imposent bien entendu des objectifs plus élevés… jusqu'à ce que vous remportiez le titre et que vous passiez dans la catégorie supérieure, celle des 2l. Et là, c'est carrément du grand n'importe quoi ! Dans cette cylindrée, les quelque 300ch des bolides sont ultra-difficiles à dompter, la moindre faute se solde dans le meilleur des cas par un tête-à-queue et dans le pire par une satellisation sur les bas-côtés ! Bref, c'est du velu, du costaud, du viril, et parvenir au panthéon des pilotes en devenant Champion du Monde 2l risque de vous prendre un sacré bout de temps…

Quart d'heure statistiques

Sachant que le championnat 1,6l se déroule sur 4 rallyes, composés chacun de 5 spéciales (soit 20 en tout pour une saison) et que la catégorie 2l se joue sur 6 rallyes toujours composés de 5 spéciales (soit 30 pour la saison), attendu qu'il faut bien trois ou quatre saisons pour passer du championnat 1,6l au 2l et autant pour boucler ce dernier (voire plus), ça nous fait… hum, voyons… ben oui, entre 150 et 200 spéciales à courir pour espérer claquer le jeu ! Or, celui-ci ne propose en tout et pour tout que 24 spéciales à part entière, réparties sur 6 rallyes, plus 24 « variantes » en mode reverse. Bref, tout ça pour dire qu'à la longue, on commence à connaître les tracés par cœur et à se lasser un chouïa de cette redondance. En contrepartie, chaque spéciale est heureusement assez longue et la variété des tracés et des revêtements vient tempérer le manque de circuits disponibles. Asphalte, gravier, sable, neige, boue… on retrouve tous les poncifs du genre déclinés dans des versions plus ou moins casse-gueule en fonction des conditions météo (pluie, tempête, brouillard, verglas…). Cette richesse dans les environnements et dans les configurations des spéciales oblige d'ailleurs le joueur pointilleux à accorder une attention toute particulière aux réglages, aussi nombreux que pointus, et possédant une véritable incidence sur les performances de la voiture (voir encadré). Eh oui, V-Rally 3 est plus exclusif que son aîné : il nécessite une concentration de tous les instants, tant avant les courses que pendant…

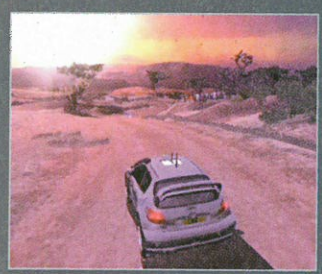
Revue de détails

Après avoir zieuté les conditions de course et les prévisions météo, l'instant est enfin venu de mordre la poussière… souvent au sens propre ! Premier constat, les graphistes d'Eden Studios ont vraiment mis les mains dans le cambouis pour nous pondre des spéciales magnifiques. Ça fourmille de détails, la profondeur de champ est excellente (même si un léger clipping s'invite parfois à l'horizon), la couleur et l'ambiance des pays traversés sont parfaitement retranscrites et chaque spéciale bénéficie de petites animations contextuelles pleines de vie. Bref, en digne héritier de V-Rally 2, ce troisième opus s'avère suffisamment démonstratif et généreux pour soigner la rétine du plus exigeant des joueurs. D'autant

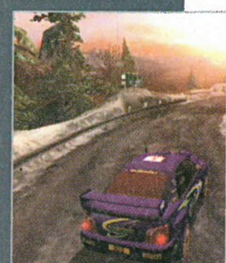


Les circuits

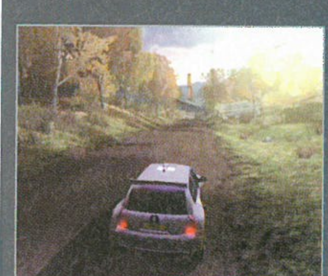
À côté des 12 rallyes présents dans V-Rally 2, les développeurs ont fait preuve d'une certaine ladrerie pour ce troisième épisode. 6 rallyes, c'est peu, mais fort heureusement, la variété des spéciales et les différences importantes entre les revêtements font que l'on a rarement l'impression de courir sur les mêmes tracés d'un pays à l'autre.



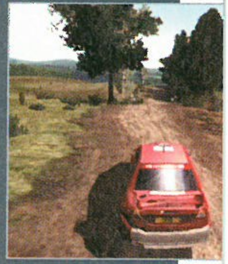
__Afrique :__ Le royaume de la piste sablonneuse bien glissante et de la longue ligne droite assassine. Les bosses sont légion, mais la largeur de la piste permet de rattraper certaines erreurs.



__Allemagne :__ Situées en montagne, les spéciales du rallye d'Allemagne alternent sans cesse les revêtements humides et les routes gelées. Difficulté supplémentaire, les tracés sont blindés de ravins et de virages en épingle !

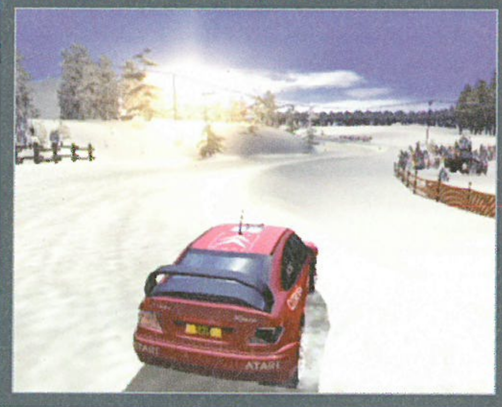


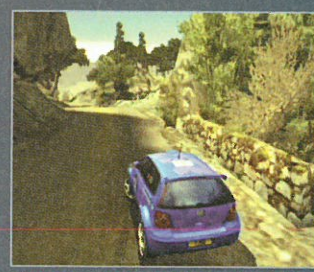
__Angleterre :__ Dans le championnat WRC, le rallye d'Angleterre est considéré comme le plus difficile et V-Rally 3 ne dément pas cette réputation. Brouillard, pluie, boue, virages tous azimuts… l'enfer !



__Finlande :__ Probablement le rallye le plus sympa avec ses longues lignes droites, ses bosses surdimensionnées et ses virages en aveugle. Un conseil : freinez un peu à l'approche des bosses, sinon l'atterrissage risque d'être douloureux !

__Suède :__ L'enfer blanc avec ses spéciales enneigées ou verglacées. Ici, les maîtres-mots sont dosage et contre-braquage. Techniques pas toujours évidentes quand on voit certaines lignes droites, qui vous font atteindre des vitesses vertigineuses.





__France :__ Un peu à la manière du rallye d'Allemagne, celui de France se déroule sur l'asphalte. En revanche, il est plus sinueux et les routes sont encore plus étroites. L'endroit idéal pour se manger un platane, en somme…

Les voitures

Avec 20 voitures disponibles, V-Rally 3 ne tombe pas dans l'excès d'un GT3. Mais qu'importe, les classiques du genre répondent présent dans la catégorie 1,6l propulsion, comme dans celle des 2l quatre roues motrices. Quant aux voitures bonus (à débloquer en remportant les saisons et dans les challenges), il n'y en a que 4.

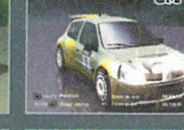
1,6 litre

















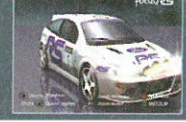
2 litres









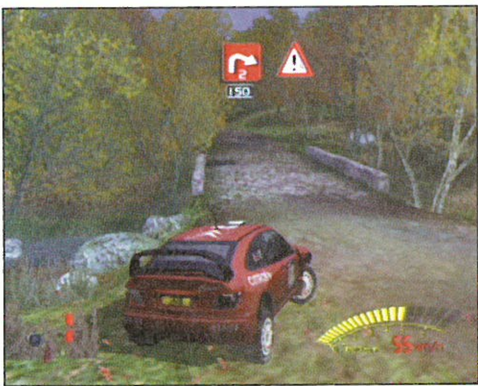


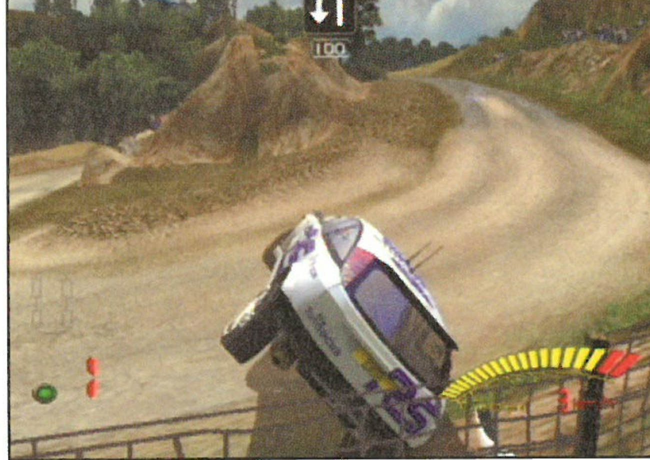












Voilà comment on négocie une épingle quand on veut frimer (et qu'on se tamponne du chrono).

Le genre de piège classique : arriver pied au plancher à la sortie d'une courbe légère et tomber sur un pont étroit !

plus que les conditions climatiques changeantes, voire extrêmes, sont accompagnées de petits effets visuels super clean. Non, franchement, V-Rally 3 n'a pas à rougir face au sublime mais très imparfait WRC 2001... On pourra juste lui reprocher au passage quelques scintillements disgracieux à l'écran et une légère propension à offrir des décors tellement denses qu'il devient parfois difficile de « lire » correctement la piste. Heureusement, votre copilote veille au grain et n'hésite pas à vous insulter copieusement si vous trajectez n'importe comment !

Ça glisse au pays des ornières

Le style de conduite de V-Rally 3 est sans compromis, alors oubliez tout de suite la manière barbare, qui vous enverra dans les pâquerettes en deux coups de volant ! Non, les voitures doivent être manœuvrées avec tact et doigté, sans à-coup ni heurt. Accélérations progressives, freinages sur des œufs, prises de trajectoire super propres, braquage, contre-braquage, vous devrez maîtriser toutes les subtilités du pilotage pour espérer remporter quelques victoires... surtout lorsque vous vous attaquerez au Championnat 2l, dans lequel les caisses lourdes et puissantes affichent un penchant prononcé pour le « j'tire tout droit si tu doses pas » ! Sur des revêtements bien glissants comme la boue ou la neige, on en viendrait presque à maudire les développeurs de nous avoir refourgué des savonnettes pareilles... Mais à force d'entraînement et de patience, on parvient quand même à dompter la cavalerie. Il faut prendre des risques parfois insensés, mais en règle générale, ça passe forcément à un moment ou à un autre. D'autant plus que la plupart des bugs endémiques de la série ont été gommés, à l'image de ces barrières invisibles sur les bas-côtés, qui vous stoppaient net dans V-Rally 2. Oh, il reste bien quelques points noirs, comme cette horripilante manie du triple looping carpé, qui intervient lors de certains chocs... et qui énerve au possible ! Surtout qu'en l'absence d'un mode Arcade, les dégâts sont activés dans la quasi-totalité des spéciales. Résultat, si vous arsouillez trop fort, ne vous étonnez pas si votre voiture finit en bouillie : carrosserie en accordéon, pannes mécaniques (boîte de vitesses, embrayage, transmission, freins, turbo, direction, tout peut péter !), voire dans le pire des cas un pneu crevé ou carrément une roue arrachée, situation extrême qui vous oblige à déclarer forfait pour le reste du rallye ! En clair, la moindre petite erreur de dosage ou le moindre excès d'optimisme se solde invariablement par une sanction lourde de conséquences pour votre carrière... Faut y aller mollo, en somme, et ne jamais s'octroyer une seconde de répit ! Vous voilà prévenu, V-Rally 3 est un jeu assez exclusif, pas franchement grand public avec son niveau de difficulté exponentiel, et sans pitié pour les gorets du paddle. Une petite merveille tant dans sa réalisation que dans son gameplay, parfois excessivement agaçant et auquel il ne manque pas grand-chose pour frôler la perfection... Seulement voilà, ce pas grand-chose fait quand même cruellement défaut : pas d'éditeur de tracés, pas de mode Arcade vous opposant à d'autres concurrents, et surtout un nombre de spéciales franchement riquiqui... Bah, qu'importe, à défaut de verser dans l'opulence, V-Rally 3 a le mérite de soigner les détails.

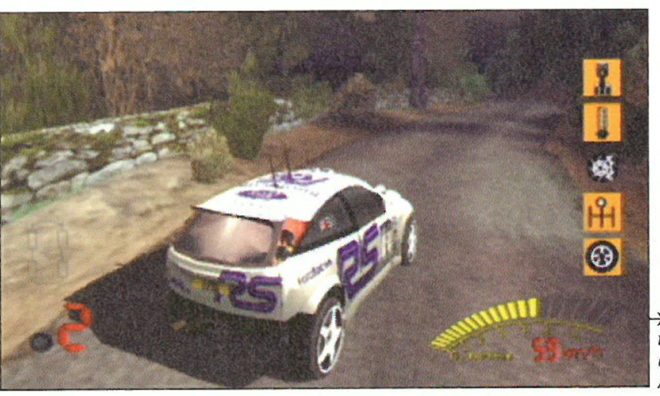
Elwood

Les réglages

La pléthore de réglages disponibles permet d'affûter votre voiture avant chaque spéciale, en fonction des conditions de course qui vous attendent. Cette phase est d'ailleurs très importante, car les valeurs par défaut ne sont pas toujours très judicieuses (notamment pour la monte pneumatique) et il y a toujours moyen de grappiller un peu de vélocité. Détail intéressant, un petit graphique très clair illustre en temps réel l'influence de vos réglages sur les performances générales de votre voiture. Une chouette idée, dotée d'une chouette interface...







Carrosserie ravagée, transmission, moteur, freins, boîte de vitesses et direction bousillés... Allez zou, à la casse !

Notes



17 Technique — Les coyotes d'Eden nous ont concocté des graphismes généreux et une interface bien proprette.

17 Esthétique — Spéciales superbes et caisses richement polygonées. Mais on aurait apprécié des déformations plus franches.



15 Animation — En vue externe ça ramouille parfois copieusement. Dans le cockpit, l'impression de vitesse est parfaite.



15 Maniabilité — En catégorie 1,6l, il suffit de doser et ça passe. En revanche, en 2l, l'effet « paquebot » agace parfois.

16 Sons — Bande-son nerveuse, mais les bruits de caisse sur les revêtements sont trop discrets.



16 Durée de vie — 24 spéciales, plus les mêmes en reverse, c'est peu. Le Championnat 2l vous résistera un moment...

Plus — Un bon compromis arcade simulation... mais ça reste du V-Rally. Très bonnes sensations !



Moins — La maniabilité très sensible en rebutera plus d'un. Ni mode Arcade, ni éditeur de spéciales.



8/10 Note d'intérêt

Plus loin...

En face de V-Rally 3, une concurrence acharnée se profile à l'horizon : d'un côté, le WRC 2002 de Sony, dont nous n'avons malheureusement pas entraperçu l'ombre d'un pixel, et de l'autre, le très attendu Colin McRae 3 de Codemasters. Allez, au jeu des pronostics, on va supposer que Colin sera moins beau que V-Rally 3 (voir notre dossier E3), mais qu'en contrepartie, il proposera des modes de jeu plus complets. M'enfin, tant qu'on n'aura pas mis la main sur une version suffisamment avancée, on pourra toujours se brosser pour comparer les deux productions...

L'avis d'Elwood

En passant de la PSone à la PS2, V-Rally aurait très bien pu rater le virage. Mais il n'en est rien : les p'tits gars d'Eden Studios ont négocié la courbe avec un doigté certain. V-Rally 3 est beau, intense, difficile... et ne plaira certainement pas à tout le monde. Joueurs zen, au paddle... gros bourrins, passez votre chemin !

L'avis de Mister Brown

Avec des graphismes d'une grande qualité et un mode Carrière progressif, V-Rally 3 est le meilleur jeu de rallye du moment. Malgré quelques petits défauts et un manque de profondeur dans les modes de jeu, il n'en demeure pas moins qu'Eden Studios a fait du très bon boulot. Un titre que je recommande vivement à tous les fans du genre.



007 Espion pour Cible

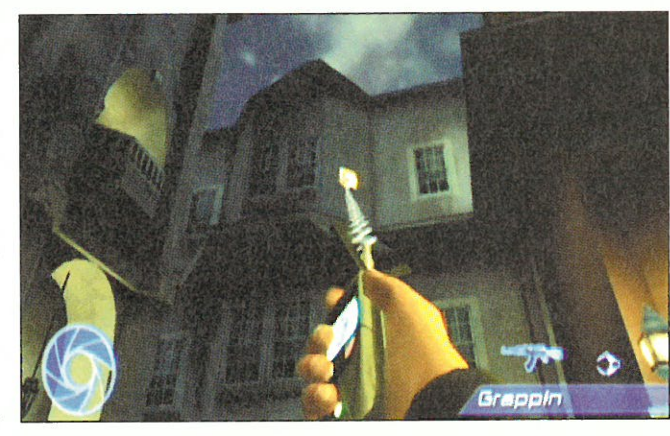
Grâce à Halo, le First Person Shooter fait un retour en force sur l'ensemble des consoles (cf. E3). Electronic Arts, qui ne laisse jamais une brèche ouverte, s'y engouffre et négocie fort bien son passage sur Xbox avec Espion pour Cible.

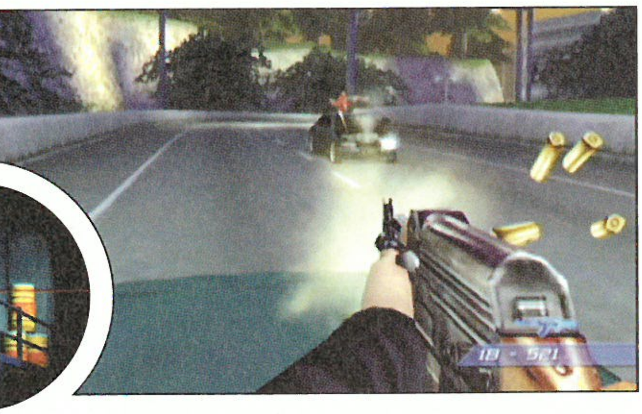
Après l'excellent Medal of Honor : En Première Ligne, Electronic Arts persiste dans le FPS et signe un nouveau James Bond. GoldenEye, considéré aujourd'hui encore comme un must, voit en 007 Espion pour Cible un digne successeur. Avec un scénario quasi-identique aux versions GameCube et PS2, ce titre est un savant mélange d'actions intenses. Au volant de sa fameuse Aston Martin, dans la tourelle d'un char, en agent furtif flingue à la main, Sir James devra remplir différents objectifs pour mettre un terme aux vils agissements de Malprave consacrés au clonage.

Des différences ?

L'inventaire illimité de Bond lui permettra de transporter les nombreux gadgets que « Q » lui fabrique pour chaque mission (laser, télécommande, décodeur, grappin, lunettes de nuit...) et une grande quantité d'armes qu'il pourra gagner ou récupérer sur le corps de ses ennemis. Pistolet d'or, mitraillette, lance-roquettes, fusil de snipe, grenades, pistolet tranquillisant... seront les joujoux favoris de l'espion au service de sa Majesté pour éliminer de façon furtive ou bien bourrine ceux qui se mettront en travers de son chemin. Une des particularités d'Espion pour Cible est qu'il existe plusieurs chemins et donc plusieurs possibilités d'aborder chaque mission. Bond aura le choix de passer par les toits ou dans les conduits d'aération pour se faire très discret ou, à l'inverse, de foncer dans le tas en déclenchant l'alarme. Auquel cas, de nombreux gardes seront alertés et feront feu de toutes parts, en venant même jusqu'au corps à corps. À chacun sa technique ! Les environnements très variés dans lesquels évolue Bond sont beaucoup plus chauds que sur PS2 et les couleurs sont nettement moins criardes que sur GameCube. Esthétiquement toujours, l'absence d'aliasing dans cette mouture Xbox en fait un titre plus agréable visuellement. En revanche, la maniabilité laisse quelque peu à désirer, avec une gestion de l'analogique trop sensible pour ajuster du premier coup ses adversaires. Mais rassurez-vous, rien de bien méchant, d'autant que le niveau de difficulté est peu élevé. À l'instar des autres versions, il est vivement conseillé de jouer en « agent 00 » afin de ne pas terminer ce titre dans la journée. 007 Espion pour Cible reste cependant un FPS fun et très varié que tous les amateurs du genre et de la licence apprécieront à sa juste valeur.

Mister Brown





fiche technique

Éditeur	Electronic Arts
Développeur	Electronic Arts
Genre	First Person Shooter/action
Nbre de joueurs	1 à 4
Niveaux de difficulté	2
Difficulté	Facile
Continues	Sauvegardes
Nbre de missions	12
Spécial	Rien
Existe sur	GameCube et PS2

Notes



Technique (17) — Un bon moteur 3D sans ralentissements. Des effets d'explosion bien rendus.



Esthétique (15) — Des environnements graphiques plus agréables que sur PS2 et GameCube. Pas d'aliasing.



Animation (15) — L'animation des personnages est très correcte, malgré quelques exagérations.



Maniabilité (16) — Une bonne maniabilité une fois le pad reconfiguré mais une trop grande sensibilité de l'analogique.



Sons (17) — D'excellents effets sonores et une traduction française très convenable.



Durée de vie (13) — À l'instar des 2 autres versions, les 12 missions se bouclent très rapidement. Comptez une dizaine d'heures. Aïe !



Plus — Une grande variété d'actions. Une bonne réalisation.

Moins — La durée de vie. Un petit manque de précision.



Note d'intérêt 7/10

Plus loin...

En attendant le prochain long métrage, intitulé provisoirement Beyond the Ice, sachez que LucasArts veut lui aussi sa part du gâteau. Il prépare pour la même période « James Bond 007 Nightfire », un autre FPS/action. Faut voir !

L'avis de Mister Brown

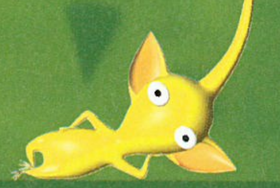
Espion pour Cible bénéficie d'une réalisation très soignée et d'un bon scénario. La grande variété d'actions et son ambiance trippante en font un FPS très plaisant à jouer même s'il se termine beaucoup trop rapidement. Cette version Xbox est un compromis PS2/GameCube et la meilleure des trois.

L'avis de Willow

Cette version Xbox est la plus réussie visuellement, les couleurs sont moins flashy que sur GameCube et on ne retrouve pas l'aliasing de la mouture PlayStation 2. Maintenant, question maniabilité, l'analogique est un peu trop sensible. Le vrai défaut de ce titre reste toutefois sa faible durée de vie. Un bon FPS, dynamique et varié !

Machine **GameCube** Genre **Action/Réflexion**





Pikmin



Ne pas apprécier Pikmin, c'est comme refuser de raccompagner Mr Brown et Angel après leur 14e bière, c'est un manque de charité certain. Bienvenu dans un jeu de stratégie « esclavagiste ».

Pikmin, c'est à la fois le défi et le pied de nez. Le défi de trouver quelque chose de nouveau dans l'univers du jeu d'action/réflexion, assez morne depuis Lemmings. Et le pied de nez aux gens qui fustigent Nintendo pour la naïveté de ses oeuvres. Car sous son graphisme « pop art » pour enfants de génération écolo, Pikmin cache un sacré concept de sélection naturelle et « d'esclavagisme gentillet ». Depuis le temps que l'on vous en parle, tout le monde connaît les Pikmin. Échoué sur une drôle de planète, Olimar (Orima en japonais, qui donnait l'anagramme de Mario) n'a que 30 jours pour retrouver ses bouts de fusée égarés çà et là (un scénario ultra-classique, il est vrai). Heureusement, il va rencontrer les Pikmin, petites créatures végétales divisées en trois races, et possédant chacune une spécialité. Les rouges sont les pros du travail physique. Les jaunes sont des poseurs de bombes et peuvent atteindre certains endroits haut perchés. Enfin, les bleus peuvent évoluer dans l'eau. Avec ces trois races, Olimar devra traverser un tas d'embûches pour retrouver ses morceaux et repartir chez lui.



« Pas de polémiques ! » (Jacques C.)

Généralement, à la rédac, tout le monde ou presque est d'accord, mais pour Pikmin, chacun a son propre avis. Gollum adore, Angel n'aime pas (d'où sa note à l'époque), et pour la copine d'Aruno, engueuler ces abrutis de Pikmin est un super passe-temps. Idiots, les Pikmin énervent ou attendrissent. Angel leur reproche un pathfinding ridicule, mais Aruno (par téléphone) rétorque que c'est là l'intérêt du jeu et qu'il faut jouer avec leur bêtise. Moi, au milieu de tout ça, je m'amuse bien sans crier au génie. Que de sensations après avoir enfin trouvé un radar sans se faire cramer le derrière par un turbo fourmilier, mais aussi un peu de lassitude sur la fin. Les niveaux de Pikmin sont semés d'embûches, et il faudra bien réfléchir à la race à utiliser pour récupérer telle ou telle pièce. Et comme les jours sont comptés, on a tout intérêt à se dépêcher. Toutefois, il faudra aussi « perdre » du temps à replanter des Pikmin pour se refaire un clan, les précédents étant morts noyés ou dévorés par des prédateurs. Derrière un graphisme mignon, se cache un jeu (un peu) complexe et très cruel. La place manquant dans ce numéro dédié à l'E3, nous referons donc exceptionnellement un article plus détaillé à la rentrée. Pour les indécis pressés, voici un conseil : Pikmin est un jeu de patience et de calcul, à réserver aux amateurs d'action/stratégie et de réflexion. Ceux qui ont adoré Lemmings, les filles, les joueurs occasionnels et les amateurs de nouvelles sensations, foncez ! C'est le jeu de la vie...

Greg



On peut détruire certains murs à la main ouvrière, mais c'est long. Mieux vaut une bonne bombe.

Notes

Technique — 17
Graphiquement, le jeu est assez impressionnant, avec des rendus de nature plus que sympathiques.

Esthétique — 19
L'esthétique cyber-naïve de la nouvelle vague des créateurs nippons, on adore ou on déteste, au choix.

Animation — 19
Les Pikmin remuent dans tous les sens comme des p'tits poissons idiots, ce qui rend le tout très fluide et vivant.

Maniabilité — 16
Même si c'est un postulat de base, les Pikmin sont idiots et ont bien du mal à vous suivre dans les chemins étroits.

Sons — 17
Des sons géniaux, et de bien belles musiques. Malheureusement, ces dernières sont vite gavantes.

Durée de vie — 15
Pour en terminer avec ce jeu, il faudra le finir deux fois : une pour le découvrir, et une pour avoir la bonne fin.

Plus +
Un concept rigolo.
Les Pikmin sont super attachants.
Le renouveau du jeu de réflexion ?

Moins –
Des Pikmin idiots parfois énervants.
L'impossibilité de sauver en cours de journée.

Note d'intérêt



Plus loin...

le jeu s'appelle Pikmin, ce st pas pour tromper une uvre mamie qui confondrait ec Pokémon. Non, Pikmin nt du nom du chien de yamoto. Son prochain sera nc logiquement « Minou » « Glouglou ».

fiche technique

Éditeur	Nintendo
Développeur	Nintendo
Genre	Action/Réflexion
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	Aucun
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes (19 blocs)
Nbre de races	3
Spécial	-
Existe sur	Rien d'autre !

L'avis de Greg

Pikmin est avec Rez le porte-drapeau sur notre continent de toute une génération de nouveaux concepts japonais. C'est le genre de jeux que l'on n'a pas l'habitude de prendre en main, qu'on adore ou qu'on déteste. À chacun de reconnaître ses goûts et d'y réfléchir. Moi, j'ai choisi !

L'avis de Gollum

Imparfait et par instants répétitif, Pikmin va diviser. Certes. Toutefois, il se dégage un aspect délicieusement bucolique et un calme apparent qui dissimule cependant une vraie recherche sur le comportement de vos « esclaves Pikminiens ». Pas aussi révolutionnaire qu'annoncé, mais très agréable et dépaysant.

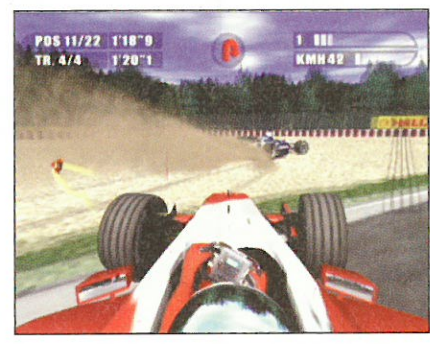
Machine **PlayStation 2** Genre **Simulation de F1**

F1 2002



Seulement 6 mois après la version 2001, Electronic Arts édite sa toute nouvelle mouture de F1. Malgré le manque d'originalité, F1 2002 saura conquérir le cœur de tous les amateurs de la discipline et d'excellente simulation.

Depuis plusieurs mois, le monde de la Formule 1 est dans l'œil du cyclone : nouvelles réglementations, surcoût de production, valse des pilotes, comportement anti-sportif… et comment ne pas évoquer l'attitude « scandaleuse » des rouges au sein de leur propre écurie. Aficionados, tifosi comme l'ensemble du paddock se sont indignés de cette soi-disant stratégie. On le sait, la F2002 de Ferrari survole techniquement ce championnat du monde, le talent de Schumacher n'est plus à démontrer, et l'avance, déjà considérable, au nombre de points font que la décision du directeur sportif est déshonorante pour les autres concurrents et l'image du « Cavalino Rampante ». Même si Schumi est l'unique pilote à réclamer LA place de numéro 1 dans un team, Barrichello n'a pu cacher sa déception lorsque le drapeau à damier s'est abaissé, consacrant une nouvelle fois le pilote allemand (et de ce fait, sa première victoire au Grand Prix d'Autriche). Rubinho, qui a maîtrisé toutes les séances du week-end, qualif et course comprises, aurait dû voir la victoire lui revenir. Il apparaît donc que Ferrari ne doit pas connaître la signification du mot « sportivité ». Un grand sportif sait reconnaître la supériorité de l'adversaire, synonyme de fair-play, et sait que la victoire passe également par la défaite. Terme inconnu pour la Scuderia, qui n'a qu'une seule idée en tête : écraser ses adversaires afin d'asseoir sa suprématie par n'importe quel moyen. Heureusement, Electronic Arts a pensé à tous ceux qui ont été frustrés par cette « philosophie » et leur permet, grâce à cette simulation, de remonter le temps et de changer le cours de l'Histoire.



Par temps de pluie, l'eau stagnera aux endroits déformés de la piste.

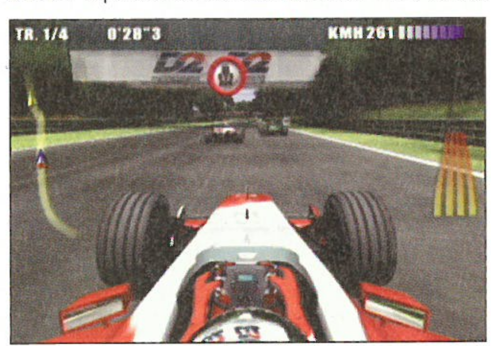


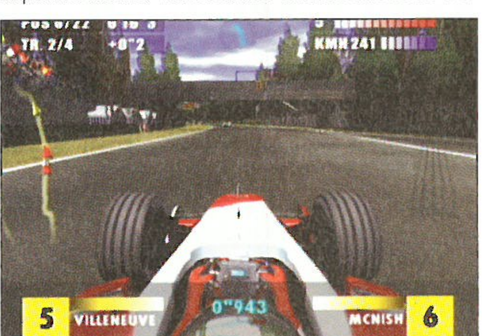
« Oui ?… D'accord ! »

A contrario des jeux de rallye qui se succèdent et se ressemblent dans la médiocrité (hormis l'excellent V-Rally 3, en test ce mois-ci), les éditeurs ont abandonné la Formule 1 à la plus grande satisfaction d'EA Sports. Formula One 2002 sur PS2/PSone et Geoff Crammond's Grand Prix 4 sur Xbox tiennent cependant la corde et feront de la résistance dès la fin de cette année. En attendant, F1 2002 s'apprête une nouvelle fois à séduire les fans de ce sport mécanique ô combien grisant. Reprenant la base de la précédente mouture, F1 2002 est le seul jeu à nous proposer la saison en cours. Rassurez-vous, si vous possédez « l'ancienne » version, F1 2002 offre quelques améliorations et une innovation de taille. Malgré un manque de fluidité lorsque la grille au grand complet est à l'écran, F1 2002 possède toutes les qualités qui ont fait le succès de l'édition 2001 : des graphismes époustouflants, de nombreuses vues jouables pour une très bonne sensation de vitesse, des conditions météorologiques changeantes d'un bout à l'autre des circuits, une belle modélisation des monoplaces (même si on ne retrouve pas le capot incurvé des Jordan) et une I.A. exemplaire. Tous les concurrents sont capables d'éviter votre caisse même en cas de frei-

fiche technique

Éditeur	Electronic Arts
Développeur	EA Sports (Canada)
Genre	Simulation de Formule 1
Nbre de joueurs	1 ou 2
Niveaux de difficulté	2
Difficulté	Moyenne / Difficile
Continues	Sauvegardes
Nbre de circuits	17
Spécial	Volant
Existe sur	Xbox (bientôt sur GC)





nage brutal, ils peuvent partir à la faute dans leur tentative de dépassement ou bien terminer leur course dans le gravier en cas de vitesse excessive ou de mauvaise trajectoire ! Les modes de jeu sont identiques à F1 2001 (saison en cours, saison fictive, duel...) en mode normal ou simulation, sans oublier les nombreux challenges. Toujours aussi trippants face à de nombreux concurrents, tous ces challenges exigent une bonne maîtrise de ces voitures. Les férus de simulation auront quant à eux beaucoup de mal à obtenir l'Or sur la totalité des épreuves avec la boîte manuelle. Une fois de plus, EA Sports a pensé à tout le monde. Les néophytes comme les pros trouveront vite leurs marques et cette incroyable sensation « d'y être », surtout avec les arrêts aux stands interactifs, encore mieux réalisés que précédemment. Bref, F1 2002 s'avère être la simulation de F1 la plus aboutie, d'autant que le rendu sous la pluie est tout simplement extraordinaire avec de nombreuses flaques d'eau dans lesquelles se reflète le ciel, en temps réel s'il vous plaît !

Mais encore ?

Cette nouvelle version n'aurait pas mérité une telle note si aucune nouveauté n'avait fait son apparition. Les développeurs d'EA Sports se sont fait un petit plaisir pour nous proposer une simulation des plus complètes, avec en prime le phénomène d'aspiration qui entre en ligne de compte ! Désormais, lorsque vous placerez votre caisse à distance respectable de celle d'un concurrent, la jauge d'aspiration commencera à se remplir. Ainsi, plus vous resterez sur la bonne trajectoire et dans le sillage de la caisse qui vous précède, plus la jauge se remplira. Lorsque vous déciderez de vous dégager, un effet de blur accompagné d'une chute des bruitages moteur renforcera ce phénomène d'aspiration qui propulsera votre monoplace à grande vitesse. Le transfert des masses se fait alors très bien ressentir. Mais cette innovation n'aurait pas été totale si le phénomène inverse ne s'était pas produit. Avec la vue arrière ou dans les rétroviseurs (pour une fois utiles), vous pourrez également constater que les autres pilotes en font de même. Afin de conserver votre place au classement, lorsqu'ils sont en pleine aspiration, vous aurez la possibilité de changer brusquement de trajectoire. Le résultat est immédiat : l'effet d'aspiration est annulé, la voiture est « déventée » et le pilote peut partir à la faute. Un vrai régal. Allez, avec tout ça, si vous n'avez pas encore compris que F1 2002 est le must en la matière, je ne peux plus rien pour vous !

Mister Brown

La minute de Monsieur Brown

À y regarder de plus près, la Formule 1 est un sport paradoxal. Cette discipline, qui requiert d'énormes qualités de pilotage, n'est pas qu'un sport de vitesse. De nombreux paramètres entrent en jeu pour la victoire (pneus, réglages, châssis...), mais ce qui est plus frappant, c'est que pour un sport de course, la différence se fait souvent à l'arrêt. La position sur la grille avant le départ est déterminante (circuit de Monaco !), comme le nombre d'arrêts aux stands et leur durée sont capitaux. De la même manière que Pierre Desproges, je dirais : « Étonnant, non ?! »

Une des dernières fois où l'on peut voir le circuit de Monaco, avant que celui-ci ne soit modifié.



Le fameux effet de blur lors des dépassements durant l'aspiration.

Complet, soigné et réaliste, F1 2002 est la simulation ultime sur PS2

Les pneus ne réagiront pas de la même façon suivant les conditions météo.





Lors de chaque arrêt, admirez la vingtaine de mécaniciens qui s'affairent sur la voiture.





Attention tout de même à ne pas être trop gourmand en aspiration. Un accrochage est vite arrivé.

Notes



Technique

Une I.A. exemplaire. Quelques ralentissements quand les 22 pilotes sont à l'écran.



Esthétique

Des environnements très détaillés accompagnés de conditions climatiques remarquablement gérées.



Animation

L'impression de vitesse est convaincante, malgré un petit manque de fluidité.



Maniabilité

Quel que soit votre niveau, la prise en main est à la portée de tous et quasi-immédiate.



Sons

Des commentaires assez sobres et des bruitages moteur fidèles à la réalité.



Durée de vie

Les différents modes ajoutés aux nombreux challenges vous tiendront en haleine jusqu'à la saison prochaine.

Plus

Les graphismes.
Les challenges.

Moins

Le manque de fluidité.
Certaines vues.

Note d'intérêt




pour ceux qui n'ont pas F1 2001



pour ceux qui ont F1 2001

Plus loin...

Si vous avez manqué le numéro d'avril, dans lequel Willow nous faisait une brillante critique de F1 2002 sur Xbox, sachez que ce dernier est loin d'atteindre le niveau de celui de la PS2. Ça rame grave sous la pluie, le frame-rate chute de façon inexplicable et l'aspiration n'est pas de la partie. Alors si vous avez le choix entre les 2 versions, n'hésitez pas une seconde !

L'avis de Mister Brown

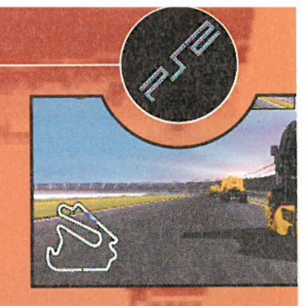
Fan depuis plusieurs années de Formule 1, F1 2002 est pour moi le titre le plus abouti jamais créé sur console. Avec des graphismes de toute beauté, un mode Simulation poussé à l'extrême et un système d'aspiration très réussi, ce nouvel opus fait date dans l'Histoire du jeu vidéo et de la Formule 1. Un must à ne rater sous aucun prétexte.

L'avis de Trazom

Sans parler de guéguerre de machines, il est clair que la version PS2 est bien meilleure que la mouture Xbox. Il est évident aussi qu'elle a bénéficié de beaucoup plus de temps et d'attention de la part des développeurs. Qu'importe, on s'éclate vraiment plus que dans F1 2001 et c'est bien là l'essentiel. La nouvelle référence.

Machine PlayStation 2 Genre Course





Super Trucks

Tester un jeu de course de camions m'a plus donné envie de rire que de me mettre au boulot, mais il faut avouer que celui-ci cache bien... son jeu ! L'habit ne fait pas le moine, les préjugés ce n'est pas bien, il faut rester juste et objectif... Super Trucks m'a donné une belle leçon de savoir-vivre !

Pourquoi traiter Super Trucks différemment des autres jeux de course ? Le fait qu'il s'agisse du championnat de Super Trucks (certes pas vraiment populaire, en tout cas chez nous) doit-il automatiquement le pénaliser ? Que nenni ! Il suffit de prendre le paddle entre les mimines pour se rendre compte que les développeurs se sont appliqués, qu'ils ont un certain talent et qu'ils sont loin de s'être foutu de la gueule des joueurs fans de Super Trucks, alors...

Camion ? Pouêt pouêt !

Désolé. Pour ceux qui ignoreraient de quoi il s'agit, Traz me souffle que les courses de ce championnat passent notamment sur la chaîne Eurosport... Mais vu que vous n'avez pas forcément le Câble (ou l'envie de mater la compétition), sachez tout de même qu'on parle ici de courses « musclées » entre bolides de plus de 5 tonnes, développant pas moins de 1 400 chevaux moteur. Licence officielle oblige, les aficionados retrouveront tous les circuits, bolides et pilotes officiels de la saison. Le jeu propose les modes Arcade, Course Simple, Championnat et Multijoueur, dans lesquels vous pourrez paramétrer l'I.A. des opposants, effectuer des réglages (très poussés) et vous tirer la bourre en entrant dans l'esprit très violent des courses. Il ne faudra en effet pas hésiter à effectuer des touchettes, à pousser l'adversaire dans le bac à sable et à se frayer une place dans le peloton de manière très appuyée... À ce sujet, ce qui nous a le plus surpris dans Super Trucks reste la gestion de modèles physiques, très pointus et très bien rendus. Malgré la toute relative vitesse de ces bolides, il faudra constamment être prudent et attentif. Mordre le bas-côté, être bousculé, mal gérer un freinage ou un dérapage représentent autant d'erreurs à éviter, tant elles peuvent avoir une incidence catastrophique sur votre classement. Les développeurs se sont d'ailleurs basés sur le moteur de TOCA, ce qui représente un gage de qualité : le transfert des masses, la gestion de l'adhérence, du revêtement, des collisions (dommages pris en compte) ou des freinages sont tout simplement excellents. On sent parfaitement le poids et l'inertie de ces camions survitaminés... Du tout bon, d'autant que la jouabilité reste un modèle du genre, avec notamment une gestion de la direction analogique d'excellente facture. Graphiquement, le jeu s'en sort aussi très bien : rien de vraiment bluffant, mais nous avons là une réalisation très propre, chaleureuse et sans bavure. Idem pour le contenu, pas vraiment original mais complet. La difficulté progressive du championnat reste bien dosée et entraînante. En bref, on ne sait pas trop quoi reprocher à Super Trucks, si ce n'est qu'il ne sera apprécié à sa juste valeur que par les fans de la discipline... Et ceux-là seront gâtés.

Julo

Les sorties de route sont assez fréquentes et toujours très pénalisantes !



fiche technique

Éditeur	Big Ben Interactive
Développeur	Jester Interactive
Genre	Course
Nbre de joueurs	1 ou 2
Niveaux de difficulté	Selon les modes
Difficulté	Progressive
Continues	Sauvegardes
Nbre de circuits	12
Spécial	50/60 Hz
Existe sur	Rien d'autre

Notes



Technique
Un moteur qui tourne bien et des modèles physiques très convaincants. Pas de défaut majeur.



Esthétique
Loin d'être aussi beau qu'un GT3, Super Trucks reste plutôt joli et bien foutu graphiquement.



Animation
Le jeu tourne à merveille (ça va pas super vite mais bon, ce sont des camions). Mode 60 Hz.



Maniabilité
Elle propose des modèles physiques poussés et une marge de progression intéressante.



Sons
Le point faible du jeu : musiques péraves et bruitages bien trop communs et discrets.



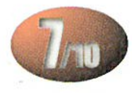
Durée de vie
Modes classiques, championnat progressif et mode Deux joueurs... Rien de transcendant.



Plus
Des modèles physiques poussés. Réalisation propre.



Moins
Faut être fan de Super Trucks, quand même !



Note d'intérêt

Plus loin...

Les développeurs de J. I. ont fait du bon boulot... On est impatient de les voir bosser sur un sujet un peu plus « grand public » ! En attendant, sachez qu'on leur doit déjà un certain MTV Music Generator 2 sur PlayStation 2.

L'avis de Julo

Une très bonne surprise ! Super Trucks propose quelque chose qui manque trop souvent aux autres jeux de course : des modèles physiques poussés qui boostent le plaisir de jeu ! J'aimerais bien voir ce que donnerait un jeu de caisses plus classique développé par la même équipe... En attendant, les fans de la discipline seront servis.

L'avis de Willow

C'est certain, Super Trucks ne va intéresser que les fans de gros camions. Cependant, cette simulation de bahuts propose une conduite vraiment intéressante tout en finesse (si, si), et les modèles physiques sont vraiment surprenants. Un titre original et ardu, mais bon, il faut être dans le trip quand même.

Machine **Game Boy Advance** Genre **Course de rallye**





V-Rally 3

mega Joypad star



Marre des titres en Mode 7 qui se ressemblent tous ? V-Rally 3 va mettre un bon coup de pied dans « l'establishment » du jeu de course automobile. La GBA s'ouvre enfin à de nouveaux horizons !

Notes

Technique 18
De la vraie 3D sur GBA ! Il faut sabler le champagne !

Esthétique 18
Si vous trouvez les graphismes moches, je me crève les yeux !

Animation 17
Si vous trouvez le défilement du terrain saccadé, je me défenestre !

Maniabilité 19
Si vous trouvez le titre injouable, je me bouffe la main !

Sons 16
Le bruit du moteur est sympa mais les musiques sont assez pauvres.

Durée de vie 17
Avec ses 42 circuits et ses tonnes de voitures à débloquer, les développeurs méritent un cigare !

Plus 
Une option multijoueur.
Un jeu en vraie 3D !
Des tas de véhicules et de circuits.

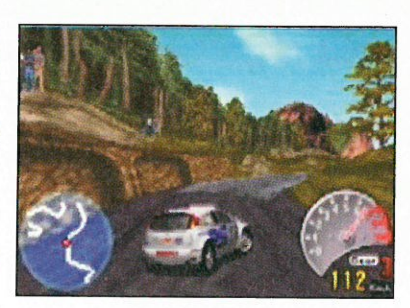
Moins 
Pas de vue cockpit en mode Cross.
Des collisions un peu rudes.
Un jeu trop facile.

Note 9/10



Plus loin...

Rally 3 est également disnible sur PlayStation 2. us vous invitons bien entenà zyeuter avec beaucoup attention le test de l'ami wood, le roi de la conduite Scootybou Jr !





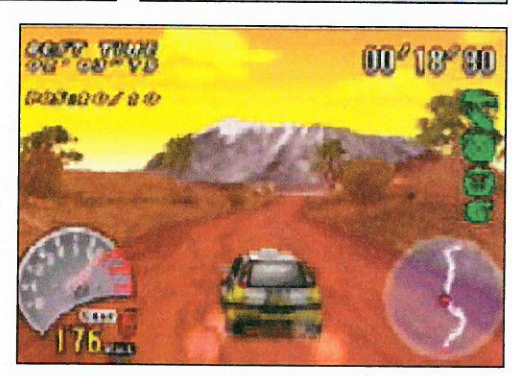


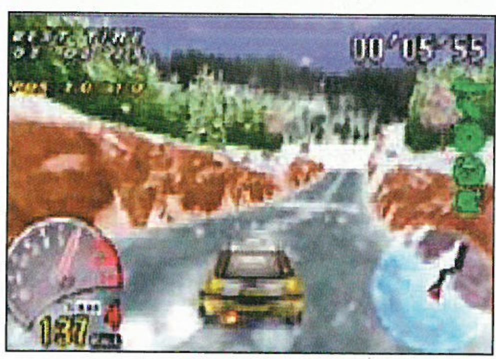
Dans nos précédentes News, nous vous avions assuré que V-Rally 3 sur GBA allait révolutionner le genre du jeu de bagnoles en mettant fin au diktat du Mode 7. Eh bien sachez que le soft tient effectivement toutes ses promesses, et ce grâce à une réalisation techniquement ahurissante pour une machine de l'envergure de la portable de Nintendo. V-Rally 3 est le premier titre à arborer sans complexe une production en véritable 3D, avec une modélisation détaillée des décors et une fluidité du défilement de la piste à toute épreuve. Bref, un cap a été franchi, les amis ! Impossible de rester indifférent face à une telle débauche de performances : les circuits jouissent de bordures surélevées, des portions du trajet offrent de véritables espaces forestiers ainsi que des traversées de tunnels, les conditions météorologiques (neige, pluie, brouillard) sont reproduites avec brio... Bref, on est loin des précédents jeux de voitures en Mode 7 (zooms et rotations) et de leur rendu très « plat ».

Une sensation de conduite plus naturelle

Question gameplay, VR3 nous gratifie d'une prise en main très mature. Alors que dans Advance GT, les véhicules donnent l'impression de glisser froidement sur le bitume (Mode 7 oblige !), le jeu d'Infogrames se dote d'une véritable sensation de conduite. Par exemple, l'interface prend en compte le degré d'adhérence des pneus de votre bagnole selon la nature du revêtement au sol (route verglacée, boueuse, terre sèche...), mais gère également de façon réaliste les différents dénivelés du terrain (avec beaucoup d'élan, votre véhicule peut décoller dans les airs !) en affectant toujours de façon judicieuse votre vitesse dans les montées. Du côté des réjouissances, le soft dispose de plusieurs modes. Le Cross permet d'affronter 4 véhicules dans un challenge de course en 3 tours. Les options Time Trial et V-Rally Mode vous offrent également des épreuves essentiellement basées sur le chrono. Avec ses 42 circuits variés et ses qualités de jeu intrinsèques, le titre n'est pourtant pas exempt de petits défauts. Les collisions avec les autres voitures freinent beaucoup trop votre bolide dans sa lancée, on note parfois du clipping et la vue intérieure n'est pas disponible en mode Cross... Cela étant dit, la liste des points positifs est telle que V-Rally 3 s'impose logiquement comme le meilleur titre du genre sur GBA... et certainement pour longtemps !

Kendy





fiche technique

Éditeur	Infogrames
Développeur	V3D
Genre	Course de rallye
Nbre de joueurs	1 ou 2
Niveaux de difficulté	1
Difficulté	Facile
Continues	Sauvegardes (piles)
Nbre de circuits	42
Spécial	Un jeu en 3D !
Existe sur	PS2

L'avis de Kendy

V-Rally 3 sur GBA marque un tournant décisif dans le genre du jeu de course grâce à une réalisation en véritable 3D et une prise en main plus complexe que la moyenne. Les titres en Mode 7 n'ont plus qu'à aller se rhabiller !!! Espérons maintenant que la plupart des éditeurs s'engouffreront dans cette brèche.

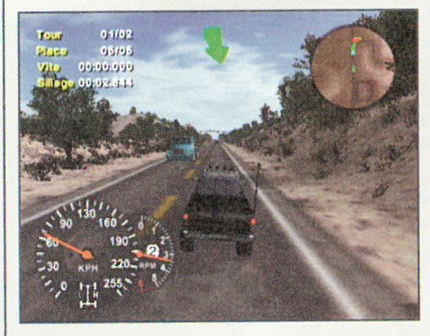
L'avis de Traz

Incroyable ! V-Rally 3 sur GBA parvient à nous surprendre beaucoup plus qu'on ne l'imaginait. Sa « vraie » 3D, ses tracés bien pensés et sa vue cockpit produisent un effet hallucinant sur le joueur fan de jeux de caisses. Désormais, il faudra que les autres titres du genre parviennent à se surpasser pour égaler cette performance !

Toutes les sorties européennes

Bonnes vacances à tous, reposez-vous bien, jouez bien et mangez des sushis ! Non, sans rire, l'actualité est ce mois-ci évidemment tournée vers l'E3 ! Alors forcément, du côté des sorties européennes, c'est un peu la misère. Cependant, notons enfin les tests de l'excellent V-Rally 3 sur PS2 et des surprenants Super Trucks et Pikmin, respectivement sur PS2 et GC. Et voilà !

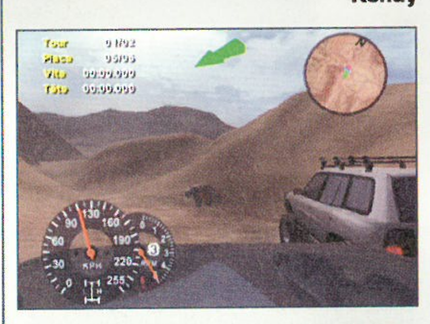
4x4 Evo 2



XBOX

La suite du très soporifique 4x4 Evo débarque sur Xbox. Les sensations de conduite sont toujours aussi inintéressantes, avec un comportement exagéré des amortisseurs et une intelligence artificielle des adversaires conditionnée par une ficelle invisible qui les traîne en wagonnets. De plus, le défilement du terrain « freeze » quelquefois sans raison apparente alors que le frame-rate global demeure pourtant très fluide. Son unique point fort réside dans sa trentaine de circuits hétéroclites, allant du désert égyptien aux chemins forestiers. Un effort assez vain quand on sait que le plaisir de jeu n'est absolument pas au rendez-vous.

Kendy



3

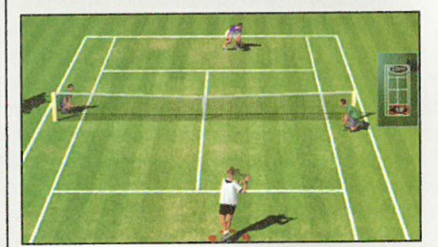
Éditeur : **Take 2**
Machine : **Xbox**

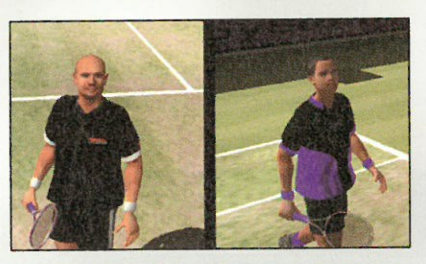
Agassi Tennis Generation

PS2

Attention, nous sommes en présence du premier jeu de tennis à inertie lunaire ! En effet, si vous recherchez des coups droit foudroyants, ce n'est pas Agassi Tennis Generation qui va vous satisfaire. Le titre souffre de la lenteur d'engagement des tennismen, ce qui vous oblige à anticiper vos coups ultra-tôt. Bien que le soft n'atteigne pas des sommets de catastrophisme (quoique...), il faut tout de même avouer que le comportement de la balle et des joueurs fait régulièrement preuve de surréalisme. Ainsi, il est possible de rater des coups super évidents, la balle semble être en mousse et c'est super énervant ! Pour parachever le tout, les échanges sont mollassons et les graphismes médiocres... Même Agassi himself et ses 31 larbins inconnus ne pourront changer grand-chose à cet état de fait.

Kendy





4

Éditeur : **Cryo**
Machine : **PlayStation 2**

Aggressive Inline Feat. Taïg Khris



PS2

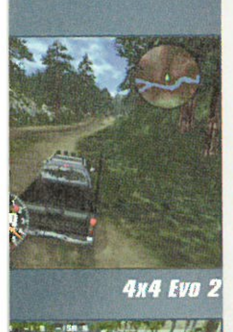
Comme la plupart des jeux de sport extrême reprenant le système de tricks de Tony Hawk, Aggressive manque cruellement de caractère. Aussi faut-il être un fan intégriste de Street pour apprécier pleinement le jeu de Z-Axis. Ceux qui ont plié les Tony Hawk dans tous les sens n'y trouveront rien de foncièrement nouveau (les challenges sont super bateau), et puis, avouons-le, les figures sont quand même dans l'ensemble moins variées et moins spectaculaires qu'en skate. Seul le système de points d'expérience sort un peu du lot (par exemple, si vous ne faites que des aerials, vous ne progresserez que dans cette catégorie de tricks). À côté de ça, le jeu a le mérite de bénéficier d'une réalisation correcte et de proposer un éditeur de roller-parks. Sympatoche, sans plus.

Willow



6

Éditeur : **Acclaim**
Machine : **PlayStation 2**



4x4 Evo 2

Aggressive Inline

Barbarians



Barbarians se résume à un jeu de combat doté de protagonistes peu charismatiques et d'une panoplie d'attaques très limitée. Bien que le titre soit pourvu de bonnes idées, comme la possibilité d'upgrader son perso (magie, endurance, dégâts...) après chaque joute ou de se fritter jusqu'à 4 joueurs, l'interface demeure en revanche trop bourrine. De plus, 10 combattants dans un jeu de baston, ça fait vraiment « cheap » de nos jours. Malgré tout, la réalisation est assez sympathique, et ce malgré le mauvais goût ambiant du character design. Bref, de toute cette expérience musculeuse, on ne retiendra qu'un gameplay peu évolué.

Kendy





4 — *Éditeur : Titus* — *Machine : PlayStation 2*

Capcom vs SNK 2000 Pro

Capcom vs SNK (1 ou 2) existe depuis longtemps sur Dreamcast ou PS2. On a donc déjà pu apprécier toutes les qualités de ce titre, qui reprend pour notre plus grand plaisir les personnages phare des jeux de combat les plus célèbres. Ce titre, véritable concen-





parfaite et parterre de stars virtuelles impressionnant. Avec plus de 30 personnages, Capcom vs SNK joue à fond la carte de la diversité, et propose de surcroît un nombre de modes assez impressionnant : Arcade, Versus, Training, matchs en équipe, possibilité de délocker des bonus, de nouvelles couleurs pour vos costumes, etc. On pourrait juste reprocher le mode 50 Hz non optimisé, mais la possibilité de jouer en turbo (1 à 4 vitesses disponibles) compense en grande partie ce défaut. Un excellent titre PSone, donc.

Chris



8 — *Éditeur : Capcom* — *Machine : PSone*

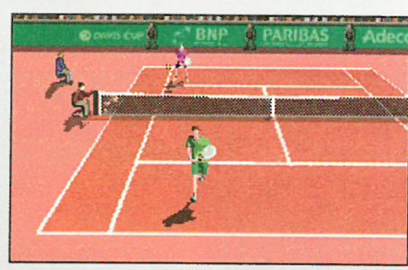
Davis Cup Tennis

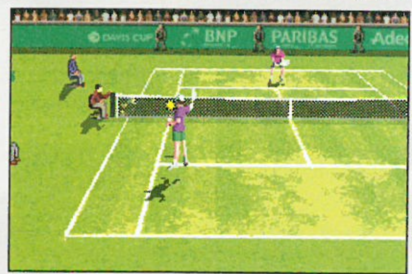


Ubi Soft pense toujours aux fans de tennis, mais 10 ans après l'excellent Jimmy Connors sur Super Nintendo, la qualité n'est cette fois pas au rendez-vous. En effet, malgré une réalisation globale correcte, la gestion certes assez complète de la prestigieuse Coupe Davis reste assez limitée. De plus, une jouabilité médiocre pénalise ce titre. Ainsi, il reprend l'antique représentation graphique du titre éponyme de Loriciel avec une touche d'Advantage Tennis (pour les vieux connaisseurs) : on est toujours placé

la balle est assez aisé, en revanche, les échanges et le comportement des joueurs n'ont rien à voir avec du tennis ! Un titre décevant qui rappelle que la réalisation de toute simulation de sport demande l'intervention de spécialistes...

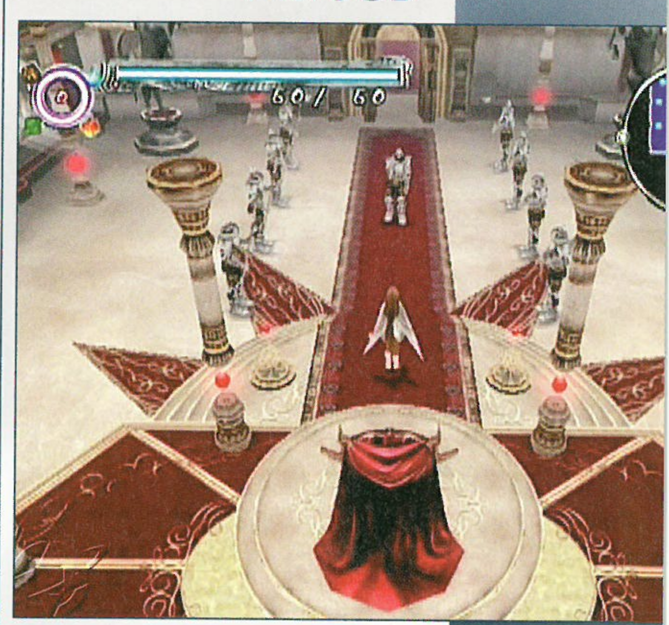
Yann





4 — *Éditeur : Ubi Soft* — *Machine : Game Boy Advance*

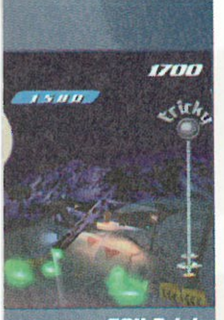
Les Royaumes Perdus



L'un des tout premiers RPG disponibles sur GameCube a été mis au point par From Software, responsable de la saga des Armored Core sur PSone et PS2. Les Royaumes Perdus nous plonge dans un univers heroic-fantasy, dans lequel une jeune damoiselle doit reconquérir 5 royaumes aux mains de forces obscures. Le gameplay est centré sur la gestion de cartes déclenchant de nombreux pouvoirs et sortilèges



Les Royaumes Perdus



SSX Tricky

coin. Les combats se déroulent en temps réel, seul ou à 2. Il est important d'utiliser les cartes à bon escient puisqu'elles récolteront des points d'expérience et permettront seules de vaincre les ennemis. Un concept original, pour un titre à la durée de vie moyenne.

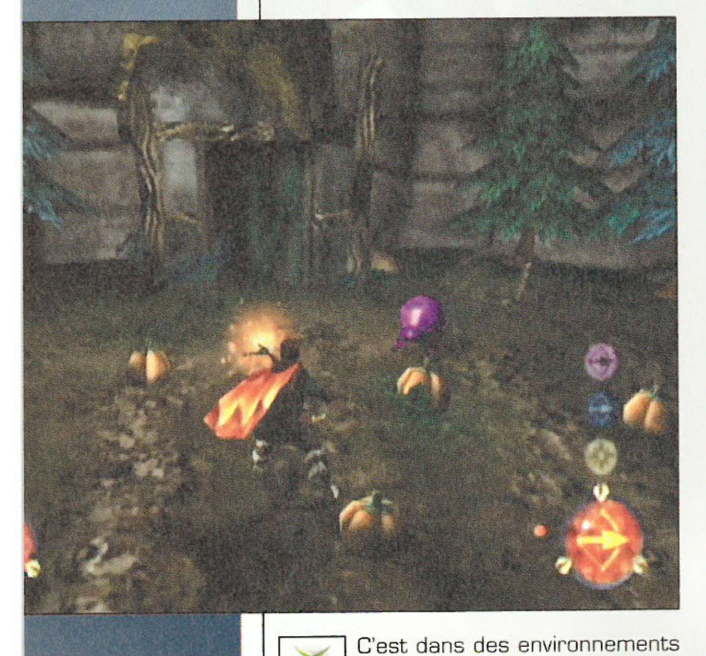
Karine



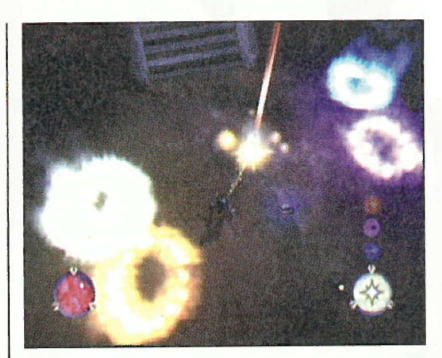


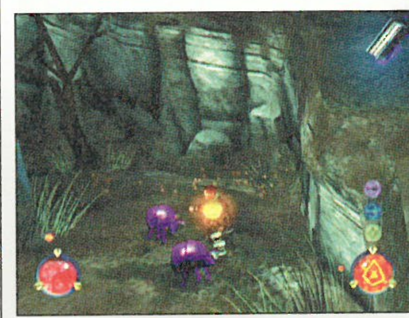
6 — *Éditeur* : **Activision** — *Machine* : **GameCube**

Nightcaster : Terrassez les ténèbres



C'est dans des environnements très soignés et grâce à une excellente gestion des lumières qu'Arran, jeune élu désigné pour aider le monde à sortir des ténèbres, apprendra tout au





long de sa vie (de l'adolescence à la vieillesse) une cinquantaine de sorts aux différents pouvoirs. Avec un système de contrôle très bien pensé, Arran pourra se déplacer tout en dirigeant, via le second stick analogique, un orbe magique. Identique à la version américaine, Nightcaster bénéficie d'une bonne traduction et de voix françaises qui mettent le joueur dans l'ambiance. Seul hic, ce titre se révèle quelque peu répétitif...

Mister Brown

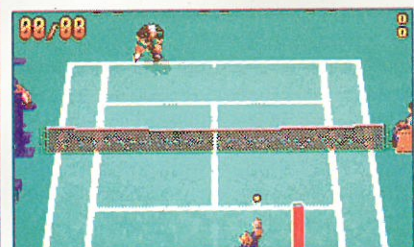
6 — *Éditeur* : **Microsoft** — *Machine* : **Xbox**

Roland Garros 2002



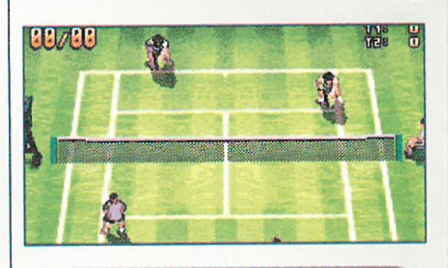
Parmi la déferlante de jeux de tennis actuelle, voici le titre officiel des Internationaux de France. Cette licence lucrative est étendue à la présence de véritables joueurs, dont les fers de lance sont





Grosjean et Kuerten. La réalisation globale est d'assez bonne facture, en particulier l'environnement sonore. De plus, les options sont complètes et les modes variés, même si la partie Carrière aurait pu être développée davantage. Malheureusement, c'est la jouabilité qui fait défaut au titre, car si frapper dans la balle ne pose pas trop de problème, l'ensemble fait plutôt brouillon. Ainsi, les angles sont à nouveau absents, tout comme la variété dans les échanges, si bien que le plaisir de jeu devient inexistant...

Yann



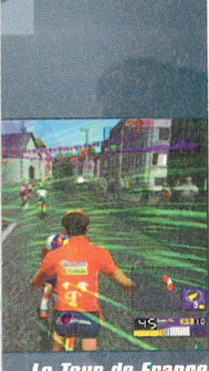
3 — *Éditeur* : **Wanadoo Edition** — *Machine* : **Game Boy Advance**

SSX Tricky





Même constat que sur la version import, le frame-rate du jeu a tendance à chuter violemment sur certaines portions des tracés. Un problème de fluidité difficilement pardonnable compte tenu de la puissance de la Xbox. Même si ces ralentissements ne remettent pas totalement en cause les qualités ludiques de SSX Tricky, ça gâche un peu le plaisir ; les gens d'EA avaient le temps et surtout les moyens d'accorder plus de soin à cette conversion. Autre petit reproche : cet opus s'avère un chouïa


Le Tour de France



moins maniable que la mouture PS2, certains tricks demandant des combinaisons de touches acrobatiques pas évidentes à réaliser sur le pad de la Xbox. Allez, on arrive bientôt au bout de la vague de portages.

Willow

7 — Éditeur : Electronic Arts — Machine : Xbox

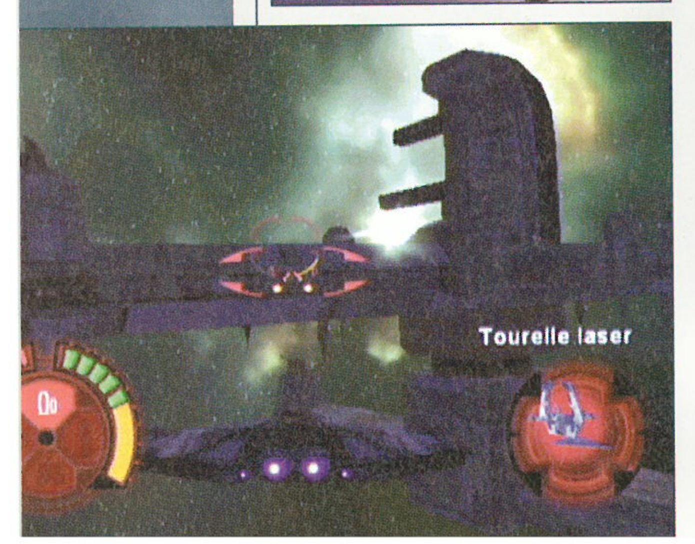
Star Wars Jedi Starfighter



Jedi Starfighter est un titre moyen à bien des égards. Plutôt bien foutu, il n'atteint toutefois jamais des sommets question réalisation. Vous êtes un Jedi pilote devant stopper les assauts de multiples vaisseaux ennemis sur 20 missions. Bien. Ce qui plombe ce titre, c'est le pilotage de votre engin, lent à mourir, qui casse tout le rythme et la tension du jeu. On passe son temps à tourner en tout sens – mollement – et on tire sur des ennemis qui arrivent d'un peu partout sans grande conviction. Il faut aussi savoir écouter ses partenaires pour aller protéger tel ou tel vaisseau allié au bon moment, sinon c'est l'échec de la mission. Cela en motivera certains, tandis que les autres s'énerveront. Un titre gentillet, au final, bien loin de l'ambiance survoltée d'un Rogue Leader sur GC !

Chris





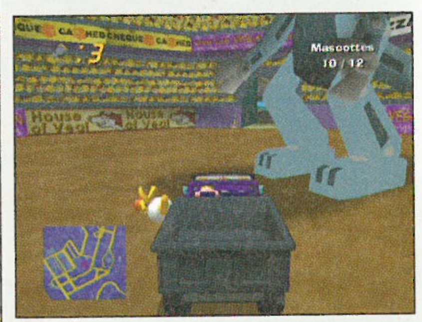


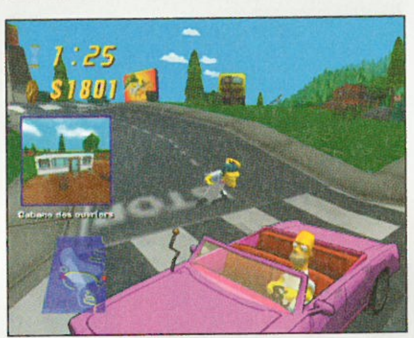
6 — Éditeur : LucasArts — Machine : Xbox

The Simpsons Road Rage

Autant entrer dans le vif du sujet : le soft est un plagiat éhonté de Crazy Taxi de Sega, avec les personnages de la série des Simpsons en vedettes. Les parties consistent à prendre des voyageurs et à les déposer à leur destination pour gagner de l'argent et pouvoir débloquer de nouveaux stages. Il faut avouer que le jeu demeure amusant, même s'il ne fait que copier un concept déjà existant. On assiste ici à un portage basique de la mouture PS2 sur GC, avec cependant un frame-rate plus fluide sur la console de Nintendo. Mais les défauts techniques restent trop nombreux (bugs de collision) pour que le soft puisse jouir d'une note plus conséquente.

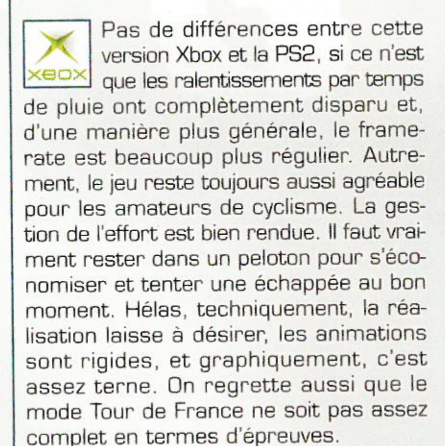
Kendy





5 — Éditeur : Electronic Arts — Machine : GameCube

Le Tour de France



Pas de différences entre cette version Xbox et la PS2, si ce n'est que les ralentissements par temps de pluie ont complètement disparu et, d'une manière plus générale, le frame-rate est beaucoup plus régulier. Autrement, le jeu reste toujours aussi agréable pour les amateurs de cyclisme. La gestion de l'effort est bien rendue. Il faut vraiment rester dans un peloton pour s'économiser et tenter une échappée au bon moment. Hélas, techniquement, la réalisation laisse à désirer, les animations sont rigides, et graphiquement, c'est assez terne. On regrette aussi que le mode Tour de France ne soit pas assez complet en termes d'épreuves.

Angel



6 — Éditeur : Konami — Machine : Xbox

Virtua Striker 3 Ver. 2002



La vision du football de Sega est décidément défaillante. Dans ce nouveau Virtua Striker, aucun défaut n'a été corrigé, c'est peut-être même pire qu'avant. La circulation de la balle est plus confuse que jamais. Honnêtement, ça ressemble à du foot de récréation. L'I.A. est nullissime, avec des joueurs qui tournent autour du ballon sans le prendre et des défenseurs complètement c... ! Les possibilités sont très restreintes, il n'y a même pas de sprint ou de dribble ! Avec ça, on ne va vraiment pas loin. Certes, graphiquement, c'est très beau, mais cela ne suffit pas du tout... Moralité : Pro Evolution Soccer reste le roi.

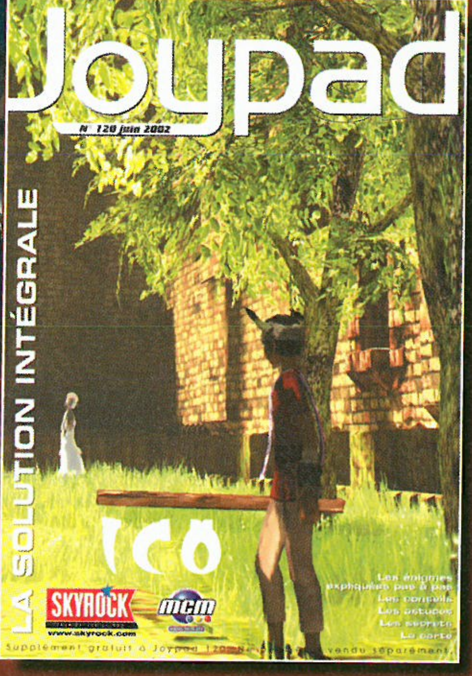
Angel



5 — Éditeur : Infogrames — Machine : GameCube

ABONNEZ-VOUS





Retrouvez le meilleur du jeu vidéo sur consoles tous les mois

+ son booklet

1 an (11 n^os) = 39,90 €

au lieu de ~~60,50~~ €* soit 34 % de réduction

BULLETIN D'ABONNEMENT

À renvoyer accompagné de votre paiement dans une enveloppe affranchie à : Joypad service abonnements - BP 50002 - 59718 LILLE CEDEX 9

DPS21

❑ **Oui, je m'abonne 1 an (11 n^os + 11 booklets) à Joypad au prix de 39,90 € seulement au lieu de ~~60,50~~ €*, soit 20,60 € d'économie !**

NOM ____________________

PRÉNOM ____________________

ADRESSE ____________________

CODE POSTAL ______ VILLE ____________________

e-mail : ____________________

Je joins mon règlement à l'ordre de Joypad par :

❑ Chèque bancaire ❑ Mandat-lettre

❑ Carte bancaire n° ____ ____ ____ ____

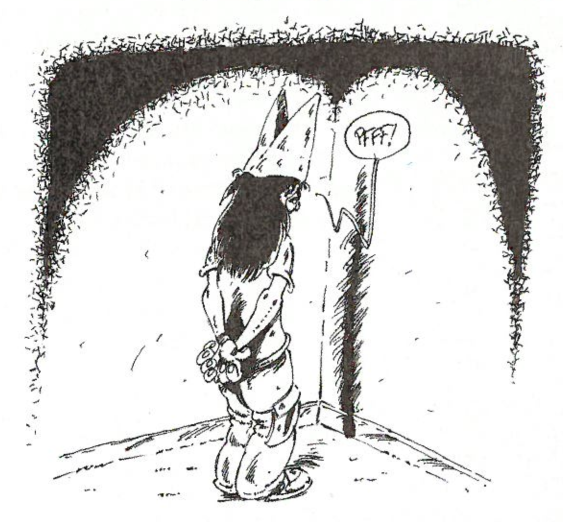
Expire le __ __

Date et signature obligatoires :



Mea-culpa, mea-super-mega-giga culpa : le mois dernier, je me suis planté à la ligne Distributeur pour certains accessoires. La gamme InterAct est en effet distribuée par WT&T chez nous, et non par InterAct eux-mêmes. Comme vous pourrez le voir sur ceux chroniqués ce mois-ci, j'ai appris ma leçon (je me suis fait un peu gronder). Place donc à la suite de la gamme GameCube, avec en guest star deux produits Big Ben Interactive.

Deuxième fournée



Moniteur LCD « Mobile Monitor 5.4 » InterAct

C'est le premier qu'il nous ait été donné de tester, et d'autres sont – heureusement – déjà prêts chez les grands acteurs de l'accessoire. Par ailleurs, tout porte à croire que Nintendo considère l'intérêt d'en sortir un officiel, puisqu'il y en avait un à la qualité surprenante sur leur stand à l'E3. Ce n'est malheureusement pas le cas de celui-ci, dont l'image est archi-décevante : couleurs dénaturées, dalle manquant dramatiquement de contraste et de piqué, et ce malgré la présence de deux potentiomètres de réglage (luminosité et couleurs)... C'est d'autant plus dommage que le reste de l'écran s'avère plutôt bien conçu, avec un système d'attache simple et efficace, doublé d'une poignée astucieusement rétractable, la possibilité d'y brancher une autre source vidéo que le GameCube par l'intermédiaire d'une entrée composite, deux sorties casque, et deux haut-parleurs intégrés de qualité. Le pack comprenait un adaptateur allume-cigare bien pratique... mais vraiment, le rétro-éclairage mal réglé brûle entièrement une image déjà peu performante. Bref, passez votre chemin...

Distributeur : WT&T
Prix : 149,99 € (env. 983 F)
Machine : GameCube

Batterie « Mobile Power GC » InterAct

Complément logique de l'écran LCD, InterAct propose également cette batterie plate qui vient se loger sous le GameCube. Avec ses LED indicatrices de la valeur de charge et un système d'attache par écrou intégré bien pratique et surtout très efficace, cette batterie ne manque pas de charme de prime abord... Seulement voilà : une heure et demie d'autonomie, c'est un peu léger. Bien entendu, cette valeur s'applique à la combo console + écran (on comprend donc que l'ensemble consomme beaucoup), mais pourquoi utiliser une batterie si on n'a pas l'écran LCD avec ? Sans écran LCD, c'est la télé, et la télé, ça suppose une prise de courant, donc pas besoin de batterie... Bref, l'utilité s'avère discutable, surtout si vous comptez jouer en voiture, auquel cas la prise allume-cigare s'avérera un choix bien plus judicieux. Mais bon, de toute façon, l'écran LCD en question n'est pas bon, donc...

Distributeur : WT&T
Prix : 59,99 € (env. 394 F)
Machine : GameCube



Mini-meuble de rangement « CubeStand » InterAct

Ce petit meuble en plastique est prévu pour accueillir le GameCube, deux manettes, 16 disques de jeu et assez de memory cards pour sauvegarder jusqu'à la fin de votre vie. En outre, deux tiroirs permettent de ranger câbles et autres conneries au choix, comme des bébés fouines par exemple. Enfin, de chaque côté, on peut glisser un manuel de jeu ou bien quelques factures (4 à 5 de France Télécom si vous avez l'option détaillée, ou encore une douzaine d'EDF si, comme Angel, vous vivez toujours dans le noir). Framboise sur la tarte, le gros de la partie centrale est pivotant, permettant d'accéder facilement à n'importe quelle façade sans que la console ne tourne. À 15 euros, j'aurais dit pourquoi pas, mais vu la qualité moyenne du plastique, là c'est un poil cher. Enfin, qu'à cela ne tienne, de toute façon c'est vous qui gérez vos thunes (ou vos parents). Un problème plus sérieux subsiste cependant : le rangement des disques. Ceux-ci sont en effet glissés dans des rainures moulées dans le rabat de plastique, et si vous n'êtes pas extrêmement précautionneux, ils courent le risque de s'y abîmer. Ils sont a priori bien plus en sécurité dans leur boîte d'origine...

Distributeur : WT&T
Prix : 19,99 € (env. 131 F)
Machine : GameCube

Kit d'enceintes 2.1 « Cube Sound System »

Décidément, chez Big Ben, on cherche à conquérir le marché du son sur console. Ce petit kit designé pour le GameCube ne manque pas de charme, d'un point de vue cosmétique. Le woofer de basses reprend la façade de la console, substituant à chaque port manette un potentiomètre ou un bouton (power on/off, volume, basses, LED on/off), et il se glisse pile-poil sous la machine. Il dépasse énormément en profondeur, mais si on prévoit de la place, ça ne se verra pas beaucoup. Les deux petits satellites en bois plaqué peuvent accueillir deux couleurs de façade (violet ou gris) et sont remarquablement discrets, tout en restant en accord avec la console. Place au plus important maintenant : le son. Niveau puissance, il ne faudra pas lui en demander trop. Côté qualité sonore non plus d'ailleurs, celle-ci restant désespérément du niveau des productions asiatiques de faible niveau, avec cependant un avantage sur certains autres : un rendu plutôt clair, même avec les basses assez fortes. Mais, comme à l'habitude, les mediums passent à la trappe, et pour qui dispose d'une oreille bien dressée et d'un équipement hi-fi à la dynamique exemplaire dans son salon, mieux vaudra réserver une entrée sur son ampli pour la console (surtout si le vôtre gère le Pro Logic II) que céder 60 euros. Si, à l'inverse, vous n'avez qu'une pauvre télé mono au son tout pourri, et aucunement les moyens d'acquérir un ampli audio/vidéo de qualité ou une nouvelle télé, c'est un moyen d'avoir un son plus correct à un prix à peu près décent.

Distributeur : Big Ben Interactive
Prix : 59,90 € (env. 393 F)
Machine : GameCube

Manette « Cube Controller »

Pour se faire pardonner de l'infâme bouse présentée il y a peu, Big Ben Interactive sort une nouvelle manette GameCube. Deux fois moins chère que l'officielle, elle est vendue avec 3 façades pour en changer les couleurs : argenté, orangé et violet (la manette elle-même est noire). Elle est surtout bien mieux conçue que la première sus-citée, même si elle ne vaut clairement pas l'officielle en termes d'ergonomie. Sa prise en main est un peu moins naturelle (elle est plus massive que le modèle Nintendo, mais pas beaucoup plus grande), et on pourra notamment lui reprocher un bouton Z difficile à utiliser, ainsi qu'une croix directionnelle trop peu présente (il faut l'utiliser sans la façade amovible pour mieux la sentir), des sticks un peu mous... mais dans l'ensemble, la qualité est plutôt au rendez-vous. En outre, elle propose un turbo (pour ceux qui s'intéressent encore à ce genre de bonus sans grande utilité à notre époque). Elle reste moins agréable à mon sens que la manette Thrustmaster, et surtout que l'officielle, mais ça reste bien entendu discutable.



Distributeur : Big Ben Interactive
Prix : 19,99 € (env. 131 F)
Machine : GameCube

Les Astuces par Kendy

Bon, vous avez été nombreux à nous écrire pour gagner les 5 Action Replay en jeu. Les plus rapides furent Benjamin Behaeghel de Braisnes, Arnaud Jeanne de Paris, Gollian Colombeau de St Saturnin les Avignons, Baptiste Marteau de Paris et Marie-Christine Sidot de Toulouse. Encore bravo ! Et pour finir, l'incontournable blague pourrie, qui nous vient cette fois de Julo : Que fait un crocodile lorsqu'il en rencontre un autre ? Réponse : Il l'accoste ! (Lacoste, tout ça...). Supeeeeeer...

PITFALL : THE MAYAN ADVENTURE



Machine : Game Boy Advance
Version : Européenne

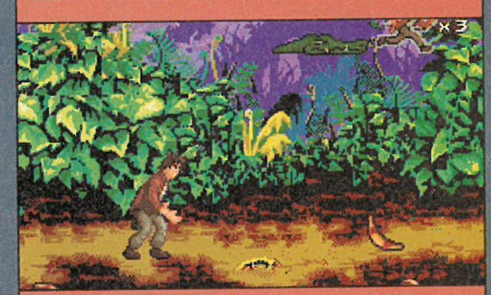
SÉLECTION DES NIVEAUX

Sur l'écran titre, faites L, Select, A, Select, R, A, L, Select. Si la manipulation est correcte, le nom du stage s'affiche à l'écran. Pour faire défiler le niveau désiré, il suffit de presser sur L ou R.



TOUTES LES ARMES

Sur l'écran titre, faites L, Select, A, Select, R, A, L, Select. Pendant le jeu, maintenez enfoncé le bouton Select puis pressez sur B pour augmenter les armes à 99 unités !



DÉPLACEMENTS LIBRES

Sur l'écran titre, faites L, Select, A, Select, R, A, L, Select. Pendant le jeu, maintenez enfoncé le bouton Select puis utilisez la croix de direction pour déplacer librement votre personnage !



Le héros peut désormais se mouvoir dans les airs !

SPIDER-MAN



Machine : PlayStation 2
Version : Européenne

ACTIVER TOUS LES NIVEAUX, LES COMBOS ET LES GALERIES D'IMAGES

Dans le menu « Specials », entrez le code suivant : ARACHNID



Entrez le code sur cet écran.



Tous les niveaux seront disponibles.



Toutes les images seront accessibles.



TOILE INFINIE

Dans le menu « Specials », entrez le code suivant : ORGANICWEBBING



TOUS LES COUPS

Dans le menu « Specials », entrez le code suivant : KOALA



Gagnez des Action Replay PlayStation 2 !

Oui, vous avez bien lu, Joypad vous offre la possibilité de gagner des Action Replay sur PS2, en jouant au grand jeu des astuces ! Pour participer, rien de plus simple : il vous suffit d'envoyer à Kendy, sur papier libre, vos meilleures astuces, cheat codes et autres codes secrets, et ce pour n'importe quelle console. Grand cheater devant l'éternel, Demi-Lune récompensera les 5 meilleurs d'entre vous en leur envoyant personnellement un Action Replay PlayStation 2. N'oubliez pas d'indiquer vos coordonnées sur votre courrier. Bonne chance !

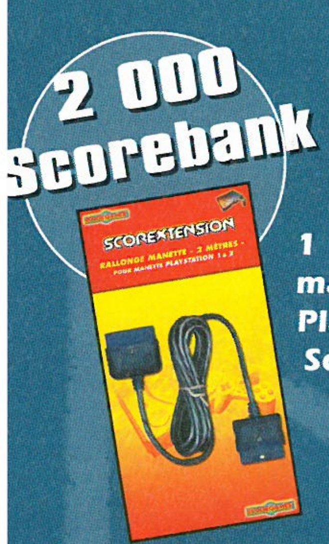
Envoyez votre courrier à :
Kendy – Jeu des Astuces / Joypad
124 rue Danton – TSA 51004
92538 Levallois-Perret Cedex



La Scorebank

Découpez et conservez précieusement
les billets de 500 Joyscores.
Rendez-vous dans les boutiques Score-Games*
où vous pourrez vous procurer...

2 000 Scorebank



1 rallonge manette PlayStation Score-Games

4 000 Scorebank





1 Scorstick

6 000 Scorebank



+ 1,50 € : Sacoche de transport design avec range clés et étui pour téléphone portable

8 000 Scorebank



+ 4,50 € : 1 manette analogique vibrante pour PSone et PS2

10 000 Scorebank

+ 7,50 € : Maxi chargeur pour GB Color, 2 piles rechargeables incluses pour une autonomie de 10 h + 1 adaptateur secteur fourn
(GB Color vendue séparément)







500 JOYSCORES





SÉLECTION DES NIVEAUX

Dans le menu « Specials », entrez le code suivant : IMIARMAS



PASSER AU NIVEAU SUIVANT

Dans le menu « Specials », entrez le code suivant : ROMITAS
Pour passer au stage suivant, il suffira d'utiliser le menu de la Pause durant le jeu.

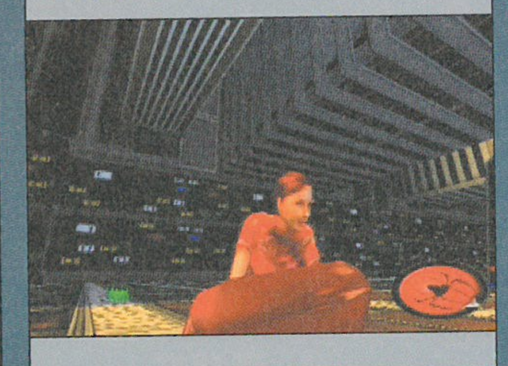
NIVEAUX D'ENTRAÎNEMENT BONUS

Dans le menu « Specials », entrez le code suivant : HEADEXPLODY



JOUER AVEC MARY JANE

Dans le menu « Specials », entrez le code suivant : GIRLNEXTDOOR



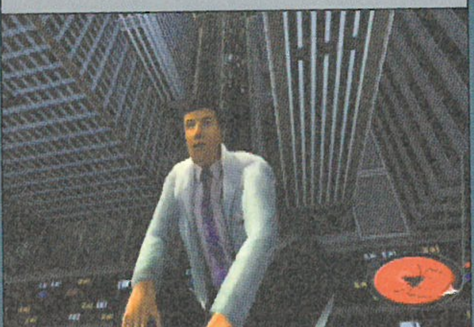
JOUER AVEC LE SHOCKER

Dans le menu « Specials », entrez le code suivant : HERMANSCHULTZ



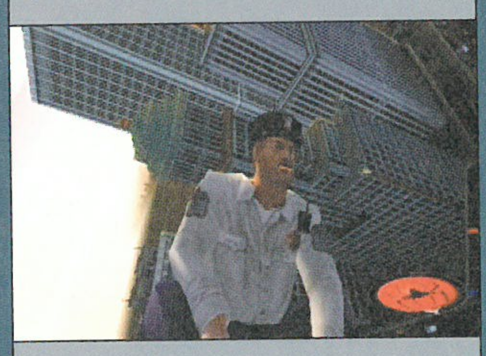
JOUER AVEC UN SCIENTIFIQUE

Dans le menu « Specials », entrez le code suivant : SERUM



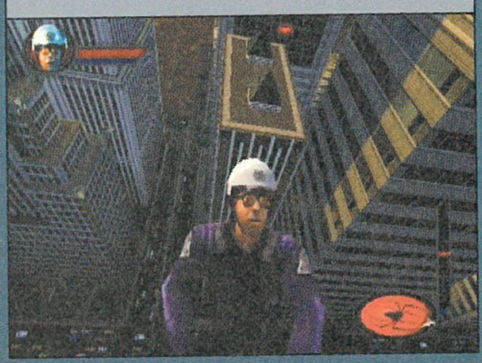
JOUER AVEC UN OFFICIER DE POLICE

Dans le menu « Specials », entrez le code suivant : REALHERO



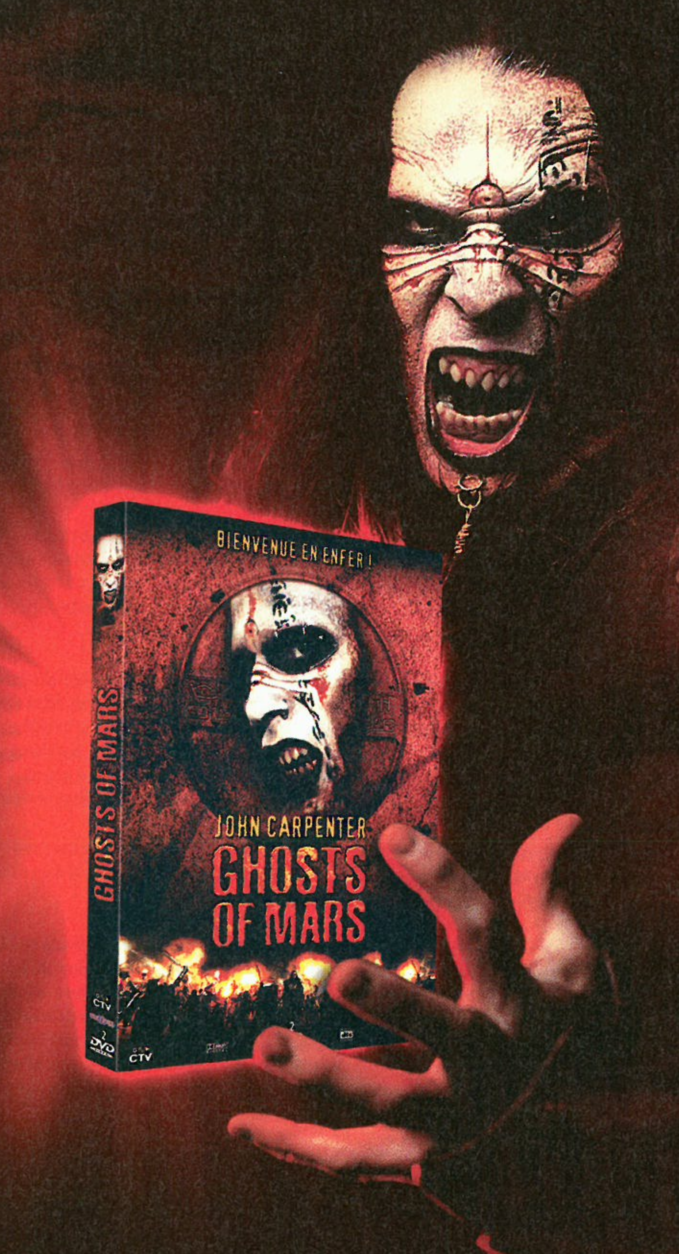
JOUER AVEC LE CAPITAINE STACEY

Dans le menu « Specials », entrez le code suivant : CAPTAINSTACEY





JOHN CARPENTER VOUS INVITE EN ENFER !

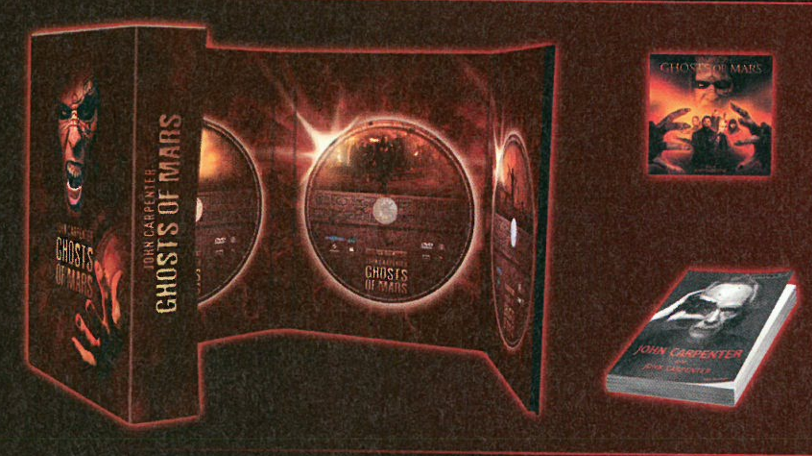


GHOSTS OF MARS

ÉDITION PRESTIGE 2 DVD

- Introduction de John Carpenter invité spécial du DVD français de *Ghosts of Mars*
- dts + DOLBY DIGITAL 5.1 sur la VF et la VOST
- Commentaire audio de John Carpenter et Natasha Henstridge (sous-titrée français)
- Making-of du film
- Making-of des effets spéciaux
- Les coulisses de l'enregistrement de la B.O.F.
- Les projets d'affiche
- Interviews...

COFFRET COLLECTOR LIMITÉ : LES 2 DISQUES DE L'ÉDITION PRESTIGE + LA B.O.F. + UN LIVRE INÉDIT



L'intégralité de la bande originale du film écrite et supervisée par John Carpenter
Featuring : ANTHRAX, STEVE VAI (le guitar-hero), BUCKETHEAD (Guns N'Roses)...
Près de 45 minutes de Heavy Metal.

JOHN CARPENTER PAR JOHN CARPENTER
Un livre inédit proposé pour la première fois en France. Près de 300 pages d'entretiens illustrées de photos pour la plupart inédites, dans lesquelles John Carpenter parle de tous ses films, de *Dark Star* à *Ghosts of Mars*.

ÉGALEMENT DISPONIBLE EN VHS À PRIX CHOC !



COURRIER DES LECTEURS





C'est fou ce qu'on nous critique ce mois-ci. Soi-disant on n'y connaît rien en technique, on n'a pas de déontologie journalistique… Dingue ça ! Hey, les gars, tant que vous y êtes, c'est de notre faute si l'équipe de France s'est fait atomiser la gueule… Enfin, moi je m'en fous hein. Je sais que j'ai raison. Et je m'en tape du foot.

DANS LA FAMILLE LETTRES À LA CON, LE FRÈRE

Monsieur ou Madame, je vous fais ce mot pour avoir Syphon Filter n°1. Pouvez-vous me dire comment faire pour l'obtenir ?

Bien sûr : le mieux reste encore d'aller rendre visite au marchand de jeux vidéo, avec suffisamment de sous, et de l'acheter.

Merci de me répondre, acceptez mes sincères salutations.

Sylvain Lefebvre

XÉNOPHOBIE VIDÉOLUDIQUE

Salut Joypad ! Je vous écris cette lettre pour exprimer ma colère face aux idées reçues concernant la Xbox et tout ce qui peut graviter de négatif autour de cette console de jeu (…) De nombreuses personnes pensent que la Xbox n'est qu'un ordinateur et qu'il n'y aura que des daubes dessus, car Microsoft est un constructeur américain (il est bien connu que les développeurs ricains ne savent pas faire de bons jeux ! Bioware par exemple !) qui n'élabore que des jeux PC.

En tout cas, c'est raté, il y a déjà d'excellents jeux dessus. Du coup, leur théorie tombe un peu à l'eau… Mais quelque part, même si j'ai eu souvent l'air ces derniers mois de défendre un peu la Xbox contre ces assauts (qui me tapent moi-même sur les nerfs), il faut aussi les comprendre. Microsoft est un géant qui fait peur au monde traditionnel du jeu vidéo, gouverné par les talents japonais, et de nombreux joueurs désavouent cette machine car elle est effectivement en dehors de leurs « habitudes » (qui sont aussi les nôtres, bien entendu). Ce n'est rien moins qu'une attitude de protectionnisme envers des valeurs qui sont les leurs depuis plusieurs générations de consoles, toutes originaires du Soleil Levant. Depuis le début, Microsoft lutte avec acharnement contre ces habitudes, et la tâche est particulièrement difficile. Mais, comme on a pu le voir avec la baisse drastique et surtout rapide de prix, l'opération actuelle permettant d'avoir des jeux offerts, et d'autres détails, Microsoft donne tout ce qu'il peut pour être apprécié. C'est aussi un peu cette attitude de forcing et d'opération séduction qui génère des animosités, qui, si elles sont critiquables, n'en sont pas moins compréhensibles.

Et alors ? Des jeux issus du PC, cela ne peut que renforcer la ludothèque de la console.

Je dirais plutôt la diversifier, l'enrichir. Les consoles ont toujours eu des ludothèques particulièrement fortes, bien avant l'arrivée de Microsoft sur ce marché.

En plus, les jeux PC sont très souvent plus aboutis, plus matures dans leur concept (simulation d'avion, les RTS, etc.).

Là encore, si je puis me permettre, à certains égards, les jeux console sont plus aboutis que les jeux PC. Quand on prend un MGS 2, par exemple, c'est fignolé, optimisé, travaillé jusque dans des recoins que la plupart des développeurs PC ne peuvent se permettre traditionnellement de soigner autant. On est également obligé de reconnaître que, dans la majorité des cas, les développeurs japonais sont beaucoup plus précis et attentionnés que les occidentaux : c'est dans leurs méthodes de travail, et leurs objectifs, que l'optique de développement diffère, autant que dans les concepts et les thèmes abordés.

Je suis un joueur, et ceci depuis plus de quinze ans et je pense qu'un apport de jeux PC peut être enrichissant pour tout le monde. Arrêtons définitivement cette guéguerre PC vs Console, ou Console vs PC. Il faut tout simplement rester objectif face à ce que l'on nous propose. J'aimerais sincèrement que les gens se réveillent et sortent un peu du carcan PlayStation, et se posent la question : « Qu'est-ce que j'aime ? »

Je tends personnellement vers ton opinion… Mais les joueurs montrent en ce moment même leurs appréciations. Si Microsoft a du mal à se faire une place (et c'est effectivement le cas) en Europe et plus encore au Japon, ce n'est pas qu'une question d'idées reçues non plus. Mais l'Histoire en témoigne : il faut souvent très longtemps pour casser clivages et préjugés, dans tous les domaines, et plus encore quand on parle de culture, puisque, nous serons tous d'accord sur ce point, les jeux vidéo, c'est une culture, la nôtre !

Voilà pour ce qui est de mon point de vue concernant la mentalité des gens face à l'arrivée de la Xbox, et maintenant les questions : j'aimerais savoir si un développeur japonais va nous sortir une petite bombe sur ma console ?

Ça dépend ce que tu appelles une petite bombe… mais pour le moment, si de très bons jeux développés au Japon sont prévus sur Xbox (chez la Team Ninja, Artoon, ou encore Sega), force est de constater qu'il n'y en a pas encore un seul qui soit du calibre de ce qu'on peut trouver sur les autres machines (genre les éternels Mario, ou ICO, la série Final Fantasy, etc.). Mais il faut, une fois de plus, rappeler que Microsoft débarque. Ce sont des newbies en la matière, il leur faut construire tout ce que d'autres ont déjà acquis en plusieurs années (personnages et séries phare, renommée et image de la marque, etc.). Va faire un tour du côté des News Japon d'Aruno !

Est-ce qu'un mag Xbox va sortir de vos éditions (comme PS2 Mag) ?

Ce n'est pas dans nos plans de domination de la planète, pour le moment.

Bon, je crois que j'ai terminé. J'espère que mon message pourra passer par votre intermédiaire. Au fait, continuez comme ça, votre magazine est parfait… je continuerai à le lire avec plaisir.

Manuplayer

DANS LA FAMILLE LETTRES À LA CON, LA SŒUR

Madame ou Monsieur, pouvez-vous également me dire comment faire pour obtenir Tekken 1 ? Merci de me répondre en même temps que mon frère.

Voilà qui est fait, vous avez droit à la même réponse, dans le même numéro !

Acceptez mes sincères salutations, et encore merci.

Aurélie Lefebvre

Au fait, c'est Monsieur (tu pourras faire passer le message à ton frère qui a curieusement la même écriture que toi, c'est drôle. À moins que ce ne soit l'inverse).











DÉONTOLOGIE ET 50/60 HZ

Je me permets de couper le début de la lettre, qui s'intéresse au problème du 50/60 Hz et des adaptations PAL, déjà traité le mois dernier (entre autres), pour passer à la suite :

(...) Venons-en à la seconde partie de mon courrier : le rôle qui incombe aux magazines, et à vous les journalistes. L'essence du journalisme est d'informer, mais pas seulement. Il se doit d'être aussi le reflet des aspirations et des désirs de ses contemporains, ce qui, à mon sens, n'est pas tout à fait votre cas.

On peut surtout se demander s'il ne doit pas les éduquer, ces aspirations et ces désirs, justement en informant. Je ne pense pas que le bon journaliste doive s'attacher à parler en priorité absolue de ce que ses lecteurs désirent (sinon j'écrirais pour *Ici Paris*). Ou alors en ouvrant la voie vers d'autres possibilités.

Vous fustigez à longueur de temps dans vos pages des développeurs pour leur manque de volonté flagrante à soigner la version européenne de leurs jeux, mais, a contrario, quand vous en avez l'occasion, vous ne les interpellez que très rarement sur la question du 50/60 Hz, de l'attente outrancière et injustifiable dont nous sommes affublés, ce qui n'est pas très professionnel de votre part.

La plupart des acteurs de l'industrie avec lesquels nous sommes le plus souvent en contact font en général état de leur incapacité à traiter ces problèmes, et se renvoient la balle les uns les autres. C'est une question que nous abordons pourtant quand l'occasion se présente. J'en veux pour preuve que nous traitons ces considérations dans des dossiers comme ceux sur la Xbox ou le GameCube avant leur sortie, par exemple. Il est cependant bien souvent inutile de publier certaines réponses, du type : « Vous savez, on y travaille, mais c'est compliqué. »

Vous vous défendez de toute attitude partisane, ce qui peut sembler vrai au vu des tests effectués, mais qui paraît beaucoup moins évident lorsqu'on examine de plus près vos interviews. Généralement, les questions qui reviennent le plus souvent sont, soit celles dont vous connaissez d'avance les réponses (par le biais d'une ancienne conférence de presse), soit des questions consensuelles. Dans les deux cas, vous vous gardez bien de vous aventurer sur des chemins qui seraient susceptibles de froisser vos interlocuteurs. Convenez que ce n'est pas le comportement d'un journaliste.

Le comportement d'un journaliste ne doit pas impérativement passer par l'attaque de son interlocuteur. En outre, si je reprends par exemple la dernière interview parue (Mathieu Minel de Nintendo, n°119), je ne pense pas que des questions comme « Au Japon, le GameCube ne se vend pas aussi bien que prévu (...) ? » ou encore « Êtes-vous en train de privilégier la quantité au détriment de la qualité ? » puissent être qualifiées de consensuelles. J'irai même jusqu'à dire que rares sont ceux qui peuvent se targuer de maintenir un équilibre tel que celui de Joypad entre les questions délicates et les questions purement informatives.

Vous me rétorquerez probablement qu'on n'attire pas les mouches avec du vinaigre, que sans le concours des constructeurs, des développeurs, etc., il n'y aurait pas de magazine possible, qu'il est nécessaire d'avoir de bonnes relations avec les éditeurs pour obtenir des infos « exclusives ». Ce n'est pas faux, mais doit-on pour autant sacrifier la déontologie sur l'autel des relations privilégiées ?

Le plus important est d'avoir des relations. Privilégiées ou non. Et ce genre de choses, en effet, se construit et s'entretient. En matière d'interview, il faut savoir également que nous ne sommes pas toujours en mesure d'être seuls avec nos interlocuteurs, et pour des raisons évidentes, nous n'approfondissons pas certaines questions en présence de nos collègues et néanmoins concurrents. Quand c'est possible, le dialogue est en général bien plus profond que ce qui se retrouve publié. Non pas que nous faisons de la rétention d'informations à votre égard, mais certaines questions importantes et de long terme sont adressées en plusieurs fois, après une série d'entrevues avec l'interlocuteur, et nous les développons alors quand le moment nous paraît le plus juste, souvent au travers d'autres articles dits « de fond », ou les utilisons pour développer des raisonnements et analyses plus aboutis et plus sûrs.

Personnellement, je n'ai pas de réponse, mais quoi qu'il en soit, ne perdez jamais de vue que vous avez également des responsabilités à l'égard de votre lectorat, qui est également un consommateur (...).

N'aie crainte. C'est juste notre premier commandement.

P.Renaud

Côté e-mail

ÉLECTRONIQUE ET FAUSSES CERTITUDES

From : Stéphane • To : redacpad@club-internet.fr • Subject : Pourquoi critiquer tout le temps la PS2 ?

J'avoue ne pas comprendre cet acharnement que vous avez contre la PS2.
J'avoue ne pas comprendre de quoi tu parles. Vraiment.
Par exemple, page 125 du dernier numéro (et il y en a d'autres), PS2 vs Xbox, je cite : « Malgré le fossé technologique qu'il existe entre la PS2 et la Xbox... » QUEL fossé technologique, hein ?
Aaah ! Ça ? Pour moi, ça ressemble surtout à un fait... tout à fait naturel considérant le temps qui sépare les naissances de ces deux machines.
Je suis électronicien et j'adore les jeux, comme la majorité de mes collègues de travail, tous électroniciens aussi. Cela signifie que contrairement à vous, on sait, nous, lire et interpréter une fiche technique et tout le monde est d'accord sur un point : la Xbox et la GameCube (mais surtout la Xbox) ne peuvent pas être plus puissantes que la PlayStation 2 de Sony. C'est impossible.
Théorie intéressante : n'étant pas détenteurs de diplômes d'électronique, nous tombons irrémédiablement dans la case des incultes technologiques.
Je vous signale que le Pentium 3 (et encore ce n'est pas un vrai Pentium 3 mais un Celeron amélioré) de la Xbox est uniquement un processeur 32 bits. Le G3 de la GameCube un 32/64 bits et l'Emotion Engine le seul 128 bits du marché des consoles. Il faudrait, et c'est prouvé, un Pentium 3 (un vrai) de 900 MHz pour tenir tête à l'Emotion Engine 294 MHz ou le G3 500 MHz.
Au moins, c'est bien, tu te rappelles de tes cours. Mais la théorie, ça reste de la théorie. Après, il est nécessaire de considérer les applications. Et là, tout est très très différent. Tu vois, un 4x4 a peut-être moins de puissance sous le capot qu'une Ferrari, mais il ira tout de même plus vite dans un tas de conditions précises.
Alors vous allez me dire que c'est le processeur graphique qui compte le plus. Je réponds à cela que c'était valable à l'époque des jeux 2D, des 8 bits et 16 bits. En effet, une console Nec équipée d'un 65C02 ou un ordinateur MSX2+ équipé d'un Z80A avaient un rendu graphique et une animation bien supérieurs que ceux d'une MegaDrive équipée d'un 68000 bien plus puissant.
Houla la la la la... je sens quelque chose...
Mais aujourd'hui, avec la 3D, cette thèse n'est plus valable. C'est le processeur central qui calcule tout, pas le processeur graphique.
...oui voilà, ça y est ! Tu viens de dire la plus grosse connerie de ce mois-ci, bravo ! Car, si c'est le CPU qui s'occupe de tout, alors à quoi ça pourrait bien servir un processeur graphique, du coup ? En réalité, c'est exactement, purement, simplement et résolument le contraire ! C'était le cas avant l'avènement de l'accélération 3D telle qu'on la connaît aujourd'hui. Mais depuis maintenant pas mal de temps, il n'est pas de rendu 3D sans processeur graphique. Parmi les différentes étapes du calcul de la scène 3D à son rendu final, en passant par les trucs bizarres qu'on appelle la tesselation, les shaders, ce genre de choses, la plupart sont en général étrangères au CPU.
La Xbox est équipée certes du processeur graphique le plus puissant (mais il n'est que légèrement plus puissant, ceux de la PS2 et du GameCube étant équivalents), mais il est gravement handicapé par le Pentium 3, ce qui explique les énormes lacunes et ralentissements que l'on peut voir sur une grande partie des jeux Xbox et qui sont beaucoup moins importants sur les autres machines.
Alors, pour commencer, la valeur d'un processeur graphique ne se mesure pas seulement à sa puissance (de calcul), mais aussi à ses capacités en matière de traitement et d'élaboration d'un rendu, c'est-à-dire la façon dont il traite des domaines graphiques comme l'éclairage, les effets divers, les particules, etc. Ensuite, pour jauger de la puissance d'une machine, il convient d'en considérer l'architecture dans son ensemble, pas seulement le couple CPU/GPU (c'est d'autant plus vrai quand on met la PS2 dans le tas, qui est vraiment particulière). Enfin, les ralentissements que tu évoques ont bien moins de liens avec cette histoire de Pentium 3 qu'avec des questions de programmation. Ton analyse est extrêmement simpliste, et par voie de conséquence erronée.
À vous écouter, il n'y aurait presque aucune différence technologique entre la PSone et la PS2. Alors SVP, arrêtez de critiquer et de rabaisser tout le temps la PlayStation 2, son succès est une preuve que c'est une excellente machine.
Rectification : je crois que c'est ça la plus grosse connerie que tu as écrite : le succès commercial de la PS2 n'est certainement pas dû à sa (fictive) supériorité technique, et d'une manière générale, le succès commercial n'a jamais été un argument suffisant pour établir la valeur absolue de quelque chose (en tout cas pas chez nous). Par exemple, tu peux être sûr que certains singles de Jordy se sont plus vendus que certains autres de FFF par exemple. Et si tu me dis que Jordy, c'est plus puissant que FFF, alors j'arrête tout de suite de causer, je capitule ! Sinon, je finirai par ajouter que nous ne passons pas notre temps à rabaisser la PS2, ni que nous n'avons pas conscience de l'écart technologique qui la sépare de la première.
Je vous remercie...
De rien. Toi qui es électronicien, et tes amis aussi, vous devriez aller lire l'excellent article technologique d'Arstechnica, à cette adresse : http://www.arstechnica.com/cpu/2q00/ps2/ps2vspc-1.html, tout en gardant à l'esprit qu'il date d'avril 2001 (époque à laquelle le GPU de référence était le NV15, et non le NV2A qui se situe, je le rappelle, entre le NV25 et le NV30). Attention, c'est assez complexe. J'ajouterai enfin pour conclure que, votre lettre à l'appui, l'électronique seule est bien insuffisante à offrir une compréhension adéquate de l'aspect technologique et graphique des jeux vidéo sur console.

Joypad mode d'emploi

Entre l'E3 et la Coupe du Monde, le dernier mois de l'année scolaire fut mouvementé. Eh oui, on compte en années scolaires car nous sommes toujours les humbles élèves de l'école de la vie (genre).





VENDREDI 17 MAI

>>>>> 18 : 34

T.S.R. est au téléphone avec une attachée de presse dont nous tairons le nom. Celle-ci lui explique la politique de sa boîte : « Oui, moi je comprends plus rien ici, un coup on est à droite, un coup on retourne à gauche, je te jure, on fait même des demi-tours à 360°. »

SAMEDI 18 MAI

>>>>> 18 : 08

En Californie, RaHaN, arrivé 2 jours et demi avant l'E3, descend siroter un verre dans le lobby de l'hôtel. Il a les cheveux attachés et une chemise noire… La serveuse le regarde comme si elle avait vu la Vierge.
RaHaN : « Euh, un Baileys s'il vous plaît… »
Serveuse : « … »
RaHaN, tentant de corriger sa prononciation pour mieux se faire comprendre : « Un Baileys… un Bai-leys ? »
Serveuse : « Oui, oui, un Baileys, excusez-moi je vous avais pris pour Bono de U2. »

LUNDI 20 MAI

>>>>> 08 : 32

En Californie, États-Unis. Dans la salle du petit déjeuner, à l'hôtel… Serveur : « Wow ! Vous ressemblez à Emmanuel Petit ! » RaHaN : « Mais, euh, il est blond… » Serveur : « Oui, mais c'est à cause de la queue de cheval ! »

MERCREDI 22 MAI

>>>>> 14 : 00

Traz essaie un jeu sur le stand Acclaim en compagnie de Géraldine, l'attachée de presse. Soudain, un petit être genre enfant se pointe et, en prenant la main de Géraldine, déclare : « Je vous ai vue là, et je tenais à vous dire que vous êtes sublime ! », et de lui faire le baisemain. Il s'agissait d'Arnold de *Arnold et Willy* !

>>>>> 20 : 45

Elwood demande à Willow ce qu'il a mangé après être revenu du salon. Willow : « Ben une saucisse, avec du pain, là… un hot-dog, quoi ! »

DIMANCHE 26 MAI

>>>>> 14 : 03

De retour à Paris, RaHaN et Willow feuillettent le dernier Joypad. RaHaN tombe sur une photo de Bruno Bonnell, grand poseur devant l'éternel. RaHaN tourne le magazine vers Kendy. Kendy : « Ah ? C'est lui Bruno Bonnell ?! »

>>>>> 21 : 34

Willow raconte sa séance de tir aux États-Unis. Ayant essayé plusieurs armes différentes, il explique : « Les flingues, c'est pas sécurisant, t'as l'impression que ça peut partir à tout moment. En fait, t'es plus à l'aise avec un fusil d'assaut. »

MARDI 28 MAI

>>>>> 11 : 00

RaHaN et Trazom préparent le compte rendu de l'E3 en classant toutes les photos et en répertoriant plus de 250 jeux, s'assurant que tout sera ok pour l'écriture collective de l'équipe « E3-ienne ». Persuadés que ça leur fera gagner du temps, ils arrêteront à la lettre « S » vers 2 heures du matin…

MERCREDI 29 MAI

>>>>> 12 : 30

Trazom et RaHaN, de retour à la rédaction, reprennent le classement. Traz a ramené des mini-viennoiseries trop bonnes. L'heure est au café et à la tentative d'éveil. RaHaN : « Cool, t'as assuré grave ! » Trazom : « Ouais, c'était 10 pour le prix de 13 ! Euh… non ! » RaHaN a gravé 4 CD de photos de l'E3, Traz a bouclé le pré-sommaire et réparti le boulot. A priori, tout le monde a compris le principe et apprécie les efforts consentis.
RaHaN et Julo sont à la machine à café. RaHaN a en main les 4 CD magiques contenant toutes les photos de l'E3.
Julo, aware : « Ah ? T'as gravé toutes les photos de l'E3 ? C'est mortel ! »

>>>>> 17 : 20

Willow arrive, les fameux 4 CD en main, dans le bureau de Traz. Willow, aware aussi : « Dis Traz, les photos, c'est Stéphane qui les a ? »

>>>>> 17 : 26

Willow : « Y a un dossier E3 chez Stéphane (correcteur photo) pour les photos ? »

JEUDI 30 MAI

>>>>> 11 : 12

Depuis plusieurs jours, la rédac est opposée à cause du foot. D'un côté, les supporters, Karine, Gollum et Julo. De l'autre, ceux qui haïssent ce sport, à savoir Greg, Kendy et Willow. Scandalisé par leur lourdeur, Gollum leur fait une leçon de morale sur le patriotisme et la virulence de leur « haine ». Greg répond qu'il souhaite leur défaite au plus vite pour ne plus avoir leur tronche sur les yaourts. La tension monte. Kendy prévoit une défaite retentissante. Gollum, exaspéré, a envie de le « péfra ».

>>>>> 16 : 14

Willow : « Ça s'écrit comment une patte ? » Julo : « Une patte comment ? » Willow : « Une patte de chien. » Greg : « Bah ! P.A. 2 T, E… » Willow : « Ah, ok. »

>>>>> 17 : 31

T.S.R. à RaHaN : « Ils sont bizarres de t'avoir appelé RaHaN, tes parents. » Cécile, qui passe par là : « Quoi, tu t'appelles vraiment RaHaN ?!? »
Un lecteur appelle Greg : « Je comprends pas, j'ai acheté une PlayStation 2 avec l'opération "aux couleurs de l'équipe de France", mais là je l'ai sortie de la boîte, et elle est noire ! »

VENDREDI 31 MAI

>>>>> 13 : 30

France-Sénégal, Gollum est avec 40 de fièvre chez lui. Greg, Willow et Kendy, déchaînés, se jurent de gâcher le visionnage de la rédac. Après avoir imité Zidane en se traînant par terre dans tous les couloirs, les trois anti-foot beuglent leur joie sur le but sénégalais. Karine a des envies de meurtre !

>>>>> 15 : 20

Terminé, la France a perdu. Kendy, Greg et Willow appellent le répondeur de Gollum pour lui hurler des messages d'insultes, avant d'y mettre l'intégralité de la minable chanson de Johnny H., « Tous ensemble ! ».
Chez lui, Gollum voit son portable sonner mais préfère ne pas décrocher, ayant peur de réagir trop à chaud. Plus tard, traumatisé lorsqu'il écoutera son message, Gollum pensera avoir eu des animaux au bout du fil…

>>>>> 16 : 46

Pour la fête d'Hachette de juin, les maquettistes ont fait un carton d'invitation à tendance humour potache, avec une photo de Charlie Oleg. Kendy demande : « Hé, c'est le vrai Charlie Oleg qui vient ? » Julo : « Mais non c'est une blague ! » Kendy : « Ah, y a pas de fête alors ? »

JEUDI 6 JUIN

>>>>> 16 : 10

L'équipe de France a fait match nul contre l'Uruguay. Pour éviter le trio de l'horreur, Gollum a préféré mater ça chez lui. Mais ça ne les empêche pas de laisser des messages sur son répondeur, en hurlant « Hey gringo, ton café il est pourri ! » avec, en fond, le thème du train Nescafé. Gollum, encore un peu malade, restera faussement zen.

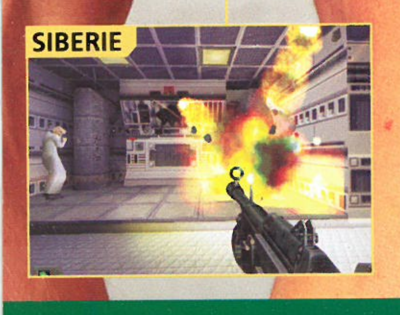
VOYAGES D'AFFAIRES

CONSOLES MAX : "TRÈS AMUSANT, AVEC JUSTE CE QU'IL FAUT DE FINESSE"

PLAYSTATION 2 MAG : "MEILLEUR QUE HALF-LIFE?"

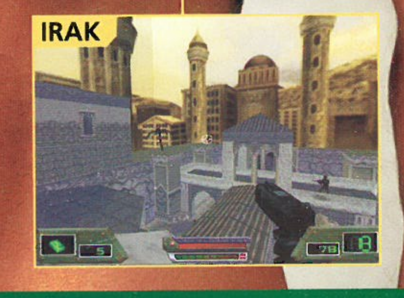
PSM2 : "VIOLENT ET JOUISSIF"

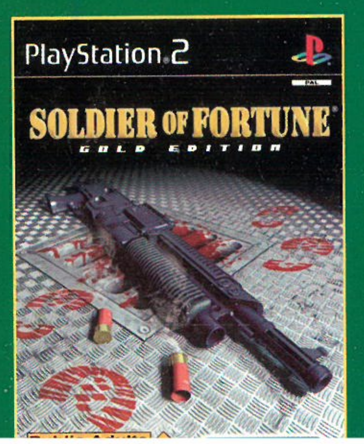
PLAYZONE : "LE QUAKE-LIKE LE PLUS GORE DÉBARQUE SUR PS2"











SOLDIER OF FORTUNE

Vous êtes un « nettoyeur », un mercenaire aux réflexes aguerris.
Votre mission : parcourir le monde à la recherche de 4 ogives nucléaires volées.

- 12 armes dévastatrices, 7 équipements de combat et 26 niveaux sanglants.
- Une gestion des blessures très réaliste : 26 points d'impacts possibles.
- Des graphismes détaillés et détonants, des ennemis intelligents et coriaces.

www.codemasters.











Codemasters